

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Designed by JunnHongLin







《SUPER NEW FILES》
銀河飛將三代　毀滅戰士二代　機甲戰士二代
燃燒的野球4　超級運動員　武將爭霸二代
台灣模擬選戰…等十五篇

《NEW FILES》
項劉記　玄冥部隊　驚魂塔…等六篇

《新GAME俱樂部》

《新GAME熱報》
商業王子　狂島浴血 II

《遊戲攻略》
龍之封印完全攻略
重返魔域完全攻略
妖魔道完全攻略
妙賊也瘋狂完全攻略…等七篇

《遊戲獵人》
天使帝國2　捍衛江山　鈦戰機
魔武王…等十一篇

《98精品店》
英雄志願　VENUS
聖經霸主二代
同級生

《DOS/V最新遊戲介紹》
鐵路A計劃四代

《奇幻圖書館》
星艦奇航記

《七彩絢目的光碟世界》
瘋狗麥基二代

《硬體世界》
第一屆磁性
材料協會暨
第九屆磁性技術
年會記行

《遊戲終結者》
命運之手
鬼屋魔影
冥界幻姬　伊忍道

全省電腦經銷商・書局均售　NT$100　HK$40　S$13　RM$20



SOFT WORLD MAGAZINE

亞洲電腦

電腦魅力の新動線

PENTIUM586

心·動·配·備

◆CPU:PENTIUM-60 ◆RAM:8MB ◆CACHE:256KB
◆FDD:1.2MB+1.44MB ◆VESA VGA CARD
◆螢幕:14" SUPER VGA ◆可抽換式硬碟架 ◆硬碟:340MB



F586機型之特點：

一、機殼設計融合工業用電腦及FCC安規標準，採雙風扇配備，後窗加設出風孔(熱風孔)，主機板固定基座板加設15孔(3公分見方)熱散孔，另上蓋靠主機板部份加設傳導孔。如此設計可使CASE內部溫度維持正常溫度。

二、主機板CPU散熱方式，採用3M專用散熱膠，並加CPU散熱片及風扇。

三、一、二、項設計可使F586之CPU、TTL及其他半導體，在優良穩定的溫度，持續久恒的工作，讓使用者安枕無憂。

四、F586 CASE採用3大(可裝抽取式HDD・CD-ROM・FDD1.2)3小之設計符合公元2000年之標準。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北市)
啟 民(02)696-2935
寶 宇(02)305-6034
慶 宇(02)311-0902
慶 宇(02)321-8683
世 昌(02)392-7588
天 利(02)361-5127
昇 宏(02)312-1705
世 啟(02)536-1746
華 沙(02)935-5753
和 豪(02)321-0471
佳 訊(02)368-6066
立 龍(02)322-5656
沙 爾(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 青(02)823-6778
金 訊(02)564-1692
普 惠(02)915-7749
弘 鴻(02)936-2956
台 鋐(02)657-0213
鋒 寶(02)736-2820
東 尊(02)717-7245
(台北縣)
瀛 洲(02)285-9903
擇 優(02)623-7000
合 泰(02)996-0695
神 通(02)988-9353
三 豪(02)952-3416
隆 盈(02)955-2467
騏 煒(02)928-0508
家 斯(02)929-0506
(宜蘭區) 56-9772
人 人(039)33-2944
家 特(039)32-6365
家 特(039)32-6365
智 洋(039)38-4083
世 騏(03)336-2395
仕 光(03)452-7228
友 友(03)458-3372
英 特(03)335-2509
李 安(03)425-8000
(新竹區)
聯 雲(035)78-4288
東 美(035)88-7439
凍 龍(035)59-7308
三 節(035)24-0638
宏 仁(035)71-3013
載 璟(035)34-0639
英 特(035)25-6770
(苗栗區)
盼 全(037)62-2068
後 龍(037)72-8720
遠 陸(035)55-3346
(花蓮區)
信 興(038)33-9402
(台中區)
員林歌樂(04)8343969
田中吉思象(04)8752869
田中碧樂(04)8754362
溪湖老古(04)8855572
斗南吉友(05)5960372
博王(05)6335676
彰化和勝(04)7223756
千訊(04)7254284
李安(04)7234010
和美晨光(04)7553139
鹿港尚品(04)7771077
台中嘉安(04)3291743
宇相(04)3894590
學盟(04)2554517
欣茂(04)3305235
亞致(04)2373900
亞配(04)2237247
誠全(04)2374320
一佳(04)3899876
翠源(04)3276222
亞歌(04)2529576
大興(04)2373489
中僖(04)3273639
慶盛(04)2977505
太平世欣(04)2773536
嘉太(04)2125076
草屯日成(04)9336959
勝華(04)9355553
南投隆昌(04)9992223
新科(04)9225558
佳龍(04)9238665
后里致成(04)5571268
大甲行家(04)6869751
清水龍盟(04)6222373
大肚箭運(04)6934275
竹山鉅鴻(04)9649000
豐原永信(04)5250535
設豐(04)5260590
(雲林區)
明 日(05)534-6605
嘉義區
亞西亞(05)278-2222
百 瑞(05)225-6431
台 大(05)278-1686
六 二(05)238-7555
台南區
寶 瀛(06)254-4331
德 鈴(06)253-1426
群 達(06)635-6707
學 韻(06)234-4382
展 易(06)723-0518
好運來(06)211-3723
固 邦(06)274-4733
秋 仁(06)226-9658
歸 仁(06)230-0160
高雄區
福 倍(07)389-5724
翁 偉(07)392-2517
創 意(07)389-7409
羽 台(07)323-4478
上 正(07)742-1235
久 大(07)703-2458
欣 亞(07)351-5762
德 光(07)222-9316
久 盈(07)222-9131
太 一(07)861-2095
上 欣(07)812-2133
英 爵(07)822-0776
耀 昇(07)551-1585
不二家(07)383-8703
宏 大(07)622-4816
天 下(07)282-8176
林 記(07)251-1983
致 安(07)339-0572
于 氏(07)561-7460
青 英(07)339-2652
林 龍(07)389-8958
上 元(07)363-7842
科 聖(07)312-3001
信 盛(07)342-8333
龍 帝(07)715-4104
順 達(07)384-1436
呂 奇(07)612-1812
約納商(07)385-7648
智 詮(07)721-1252
王 帆(07)330-4333
聯 群(07)384-9106
新 力(07)371-3735
新 宸(07)783-9787
儀 盛(07)216-3980
金 氏(07)380-4567
大 楓(07)806-3959
紀 齊(07)642-1147
屏東區
維 正(08)765-6848
勝 謙(08)776-2225
亞 力(08)776-1792
鴻 印(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特寶(08)737-4735
理 想(08)753-2862
全 富(08)722-6249
華 如(08)765-0280
聖 帝(08)866-073
澎湖區
安 安(06)927-126
金門區
理 想(0823)32-531

編輯室報告

昨日赫然發現時代週刊（TIME，October 3，1994）竟也刊出兩則與電腦繪圖技術相關之圖像，其一是已在英、日極爲盛行的 3D 立體視覺圖像（CG STEREOGRAM）。此類圖像號稱人類雙眼視覺（未透過任何儀器設備）五百萬年來的首次體驗，無論是 CFS（COLOR FIELD STEREODGRAM；色場立體圖）、RDS（RANDOM DOT STEREOGRAM；隨機點陣立體圖）或是 SP（STEREOGRAM PAIR；雙影重疊立體圖）已然透過電腦技術的繪製流傳於網路與平面印刷，近幾年來更在全球各地引起不小的震憾。其二是刊出美國總統柯林頓與曾以特使身份分別週旋於北韓及海地居中調解危機的吉米・卡特之六幅人像變形合成之過程畫面。

早在照像技術問世之前，就有不少人因苦於未能將已不在人世的長輩人像流傳後代子孫以供瞻仰，便請人像畫師依兄弟姊妹的外貌，畫出父執長輩的模擬圖像以家傳後世，而今，不要說是照相技術，就連 V8 攝影也都極爲普遍。不過，人們的超高需求，並不因此而滿足，不但想留住已過往的親人影像，也想預知自己在不同造形下的長相，因此電腦合成技術運用於整形、美容、髮型……之層面時有耳聞，不僅如此，部份迫不及待的人們，更想預知下一代子女的長相，於是將自己的照片與另一半的照片一起輸入電腦，利用變形技術，“預先”見到自己的兒子或女兒；同理反證，未婚人士或許也可以因此預先在電腦上與未來的另一半相見，有心人士或許還能因此而大發利市也說不定。電腦技術的應用眞是超乎想像無遠弗屆，而另一項應用於實質民生的技術，則是導引系統（Introducing & Guiding System；IGS），舉凡世界知名的觀光大城莫不風起雲湧地大力開發足以結合聲光影像，帶給人們更加便利的軟硬體，舉例而言，無論是日式地下鐵、美式SUBWAY、法式 METRO 或是英式 TUBE，各先進國家的大衆捷運除了安全、快速、運載量大之外，最大的特色便是導引系統一目瞭然與便捷，入口售票機除立即提供所需車資、搭乘月台…等訊息外，得依使用之塑膠貨幣（卡片）、現行貨幣（紙鈔、硬幣）提供即時、日券、週券、月券之優惠服務，此外如果您是外地遊客，另一機櫃更可提供您欲前往之鄰近觀光點之圖文介紹及相關資訊，而透過網路協助在短短的二小時內尋回在倫敦特拉法加廣場失蹤的幼童更讓筆者動容。

走筆至此，筆者不禁萌起他山之石可以攻錯的感慨，以發展觀光帶動金融，掌握全球幾近¼股市期貨的倫敦爲例，就地理條件而言，位於南台灣的高雄並不遜色於擁有塞納河的巴黎及擁有泰晤士河的倫敦，高雄道路之寬廣絕對叫倫敦、巴黎咋舌，卻無助於改善上下班壅塞的交通，在寸土寸金的倫敦市中心，悠閒的市民擁有 Kensington、Regent、St. James、Holland、Hyde、Green…等大型公園，其綠意盎然，絕非因長官視察或外賓來訪而臨時插種，而大大小小的Square及人潮絡繹的High Street，包含舉世聞名的黑頭計程車、紅色雙層巴士、開放遊河及文物古蹟的保存都讓英倫成爲著名的觀光據點，而高雄卻是規畫大型工業區，導致廢水污染河流，再投入大筆經費整治，周而復始，勞民傷財，無怪乎公共工程總被垢病爲弊端叢生、規劃失當、政策牛步，也無怪乎我們被譽爲世上少有刻苦耐勞，艱忍卓絕的民族，無論水源、空氣、噪音、交通、治安……都能百般容忍，有關當局關心人民福祉的用心程度，絕非一句國情不同所能搪塞，在一片“台灣人的悲哀”聲中，實有必要喚醒並期許國人開創屬於台灣人的驕傲，讓大家共同關心這片我們生長的土地。說起治安打擊犯罪，眼見電腦科技日益風行電腦犯罪手法翻新，在其他國家正憂心忡忡立法規範之時，實有必要再度呼籲政府當局積極導正電腦遊戲在軟硬體上之正面價值與貢獻，並儘速制定防範電腦犯罪之相關法令，畢竟馬臨斷堤收繮晚，船到江心補漏遲啊……



發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／李俊賢
編　　輯／
史　量、呂重達、鍾文慶
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
資料處理／曾玉琴
打字排版／陳禮英、伍美蓉
編輯助理／蕭嘉慧
特約編輯作家／
蘇經天、朱學恒、黃振倫、許德全
特約作家／
李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然
鍾凱文、徐國振、劉興澤、葉明璋
劉昭毅、李永治、羅國宏、駱婷婷
蘇經天、何　布、曾昭奇、王彰懋
吳昱甫、劉建台、呂維振、葉宗明
林政翰、黃文龍、侯育宏、俞伯翰
黃啓禎、劉建良、賴福鑫、林旭中
黃振倫、朱傳純、吳文德、楊碇優
石志清、卜起經、陳志明、廖奇建
潘昱宏、許雲翔、黃俊銘、王詠文
本期雜誌封面
提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、劉　瑋
楊淳妃、李錦綿
美術支援／
林慧玲、謝幸娟、許素敏
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
社址／
高雄市三民區民壯路63號五樓
電話／07-3848088轉277／289
投稿・聯絡信箱／
高雄郵政28-34號
來稿請示眞實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否，悉聽尊意。
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
服務專線／07-3841505
照相打字／
點線面電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
南區業務／
高雄市三民區民壯路61號
TEL：(07)384-8088
北區業務／
台北市南港路二段99-10號1F
TEL：(02)788-9188
中區業務／
台中市西屯區洛陽路148號
TEL：(04)311-8774
香港業務／
香港九龍深水埗海壇街163號銀海大廈1F B.C室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／
13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama, 47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711


軟體世界
Magazine
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY







●中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
●中華民國78年４月創刊每月15日出刊

廣告索引



20 & Best 5

●統計日期：8月29～10月3日 ●其他：154票 ●廢票：33 票
●總得票數：1970 票 ●資料來源：軟體世界雜誌 66 期選票

1 美少女夢工廠II中文版 291

□精訊 □少女教育策略 □700 元 □83 年 4 月 2 日出版 □10 片裝 □上期排名：1



哈哈哈……眞是快樂的不得了，沒想到眞的讓我四度封王，聽說再蟬連一次，我就又刷新了一項新記錄，嘻……不知道五度五關有沒有獎五萬?!……咦?! 四度封王可是一件喜事，老爹你怎麼反倒愁眉不展，不說一句話呢？……我是開玩笑的，就算沒有獎五萬，我也不會在意……老爹，你認識那兩個新來的嗎？還是有什麼心事？老爹，你倒是說話呀…。

2 天使帝國 II 225

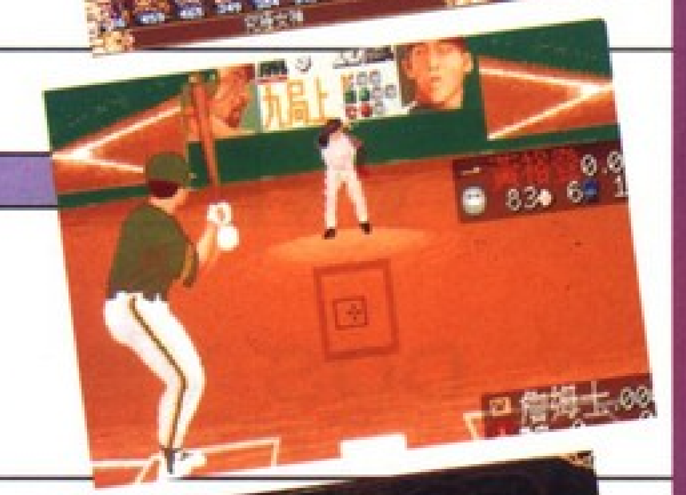
□大宇 □策略模擬 □600 元 □83 年 9 月 15 日出版 □6 片裝 □本期新進榜



剛到此地，就碰上這個奇怪的老人，一句話也不說，倒是猛盯著我們打量，隔壁的帥哥，你是不是也和我一樣心裡毛毛的？這個一直守在少女身旁的老人，除了只知道是她老爹外，不知究竟是啥來歷！看他那對眼睛活像掃瞄器，一直在我身上掃來掃去，眞叫人毛骨悚然，帥哥！你看他是不是想…想非禮我……啊?! 好可怕……你可要在我後面保護我哦!!

3 中華職棒 II 183

□軟體世界 □運動 □580 元 □83 年 9 月 15 日出版 □7 片裝 □本期新進榜



哼！妳少臭美了，他又不是只有掃妳，我全身也快被他掃光了，難道他也要非禮我？再說他一把年紀了還能非禮妳嗎？我老哥交待千萬不要中了妳的妖計，上回他還陪妳老姐在城市打棒球、在農場度假，結果聽說後來妳老姐竟然移情別戀還想跑去玩躲避球，害他傷心了好一陣，要不是少林老和尚怕廟裡的木魚遭殃更怕他在廟裡組一支少林隊，他早就遁入空門了……。

4 三國志IV (DOS/V) 版 152

□第三波 □策略 □3600 元 □83 年 5 月 7 日 □4 片裝 □上期排名：2

可恨啊可恨!!要不是突然插播當天使遇到職棒的〝愛情肥皂劇〞續集，我們現在鐵定是〝三國刻字〞單元劇的主角。嗚……到手的寶座竟然像烤熟的鴨子……飛了（老大，烤鴨不是飛了是給人吃了），實在愧對表哥臨走前的託付。也罷!!爲維我們東洋武士的風範……老二、老三，我們理當切腹謝罪(……)刻刀拿來……（老大，刻刀上個月就掉了，還讓我們永垂不朽，您忘了……）…喔…那就算了……。

5 軒轅劍貳 128

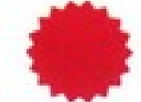
□大宇資訊 □RPG □570 元 □83 年 2 月 6 日 □10 片裝 □上期排名：4



哈！三國小老弟，您未免也太見外了，君子有成人之美，更何況四海之內皆兄弟也，切腹既然能維武士風範哪能說算就算，你儘管開口，區區一把刀何足掛齒，甭說借你就算送你我也在所不辭，再說切腹何需用到軒轅寶劍，我的軒轅菜刀就綽綽有餘了……什麼?! 你寧可要球棒？莫非是瞧不起我的菜刀，嘿!! 你可別敬酒不吃要吃罰酒，你仔細看看倚天小子的下場再說吧!!

本月新秀





帶領衆天使及軍用大腳的天使帝國II又回來了，在玩家的期待下，首次進駐 BEST 5 的王位副座，雖然遊戲類型截然不同於中華職棒，然則卻有著許多相似的話題與源自一代的淵源。在首度的遭遇戰中，以 49 票領先中華職棒 2 ，並依新進榜的最高名次列入本月新秀。其切入王位副座的事實 儼然成爲美少女五度封王再破記錄的嚴重威脅，能否擺脫中華職 棒 2 球迷強大的後續支持票源？看來這場王位爭奪戰似又將在 BEST 5 中掀起一陣驚濤駭浪。

【天使帝國 II】

本月焦點



上期新進榜佔上 BUFFER 領軍，本期舉竄，名次上揚 8 名，素有“ PC 上的雷電” 美名的雷電威龍，以其流傳幅度及其刺激流暢的臨場聲光效果，深獲玩家喜愛；不過在一片同以 聲光效果，流暢捲動，緊張刺激，外加立體的臨場感爲訴求的 3D 遊戲搶製的風潮下，雷電威龍是否仍有足夠的魅力，留住 玩家的目光，再蒙讀者賜票，持續立名於 TOP 20 榜中，咱們拭目以待。

【雷電威龍】

由於 66 期雜誌印製末期，爆出膠裝機不堪操勞，引發馬達燒毀，導致出刊延遲的事件，原訂每月 28 日截止的當期計票作業，截至9月 27 日（9月 28 日適逢教師節）計票組望眼欲穿才接獲一千二百多張選票，有鑑於不少讀者投寄的選票仍在寄往本社信箱的途中，爲維有效票數水準及顧慮刊出時效，編輯室決定將計票日期順延5天，未料據計票組反應，倒數二天所湧入的票源中光是天使帝國Ⅱ與中華職棒Ⅱ的支持票數就佔七成，形成緊張的天使與職棒的二代拉鋸戰。話說本次票選，美少女熱度明顯下降，但仍如願締造了與中華職棒一代四度封王的相同記錄，本刊忠實的養父集團使得美少女風頭之“健”，實在是“健”得無以倫比、無以復加、無可言喻、無可奈何、無可……（啪！擇要精簡，免得廢言!!）…嗚…免得肺炎的根本就是拒抽二手煙，改抽…（啪！）續一代天使與職棒的纏綿劇情，職棒與天使二代正式公開選定於9月 15 日同時對外界發佈“戀情”再度糾纏，在首波的遭遇戰中，天使以42票之差露出得意的笑，而職棒則養精蓄銳看能不能也轟出一支 HOME RUN；初進榜就殺入 BEST 5 分佔二、三名的天使與職棒，除使得圖謀寶座已久的三國志Ⅳ（DOS/V）頓然失“勢”黯然神傷屈居第四外，更讓天使二代因新進榜名次奪得本月新秀的殊榮。

在風起雲湧的 BEST 5 榜内效應下，炎龍騎士團本期票源流失 49 票，再度於 TOP 20 領軍，而倚天屠龍記則再失 30 票，退出 BEST 5，與上期相較，此兩遊戲與 TOP 20 榜内的天使、職棒一代同退三席名次；此外鋒芒畢露獲頒上期當月新秀之妖魔道熱力有限，在各家雜誌紛紛刊出攻略的情況下，是否仍有挺進熱力，未能知曉；而同屬飛行模擬的鈦戰機與太平洋戰將，上期同爲初進榜雙雙擠入 TOP 20，其中太平洋戰將目前可能正在太平洋上某個無名島小憩一番，而鈦戰機則再度呼嘯攀昇7名，不過，本期的攀爬高手卻是雷電威龍與擂台美少女，分別竄升8名。雷電威龍更因挺進幅度、攻下名次及相關趨勢，獲列本月焦點。富甲天下三國篇雖於上期列爲當月焦點，本期也未見其他三國題材遊戲上榜抗衡，卻已遭讀者降溫，或許其他三國遊戲此時進場正是時機喔！本期計有四款遊戲自 TOP 20 淪落 BUFFER，其中爆笑躲避球因受挫 10 名，恐難爆笑，黑暗王座也因名次下跌 10 名，前途可能更加黑暗，而創世紀Ⅷ雖只跌4名，看來也不太樂觀，不過最慘的還是卡耐雞，竟然重創 15 名，所幸仍挺在 BUFFER 中，套句美少女她老爹說的話“存在就有希望”，但願各位選民踴躍投票，讓你支持的遊戲能在榜内長命百歲，咱們下期見啦!!

票選活動中獎名單

台北縣・張鶴騰	台北縣・高振原
台北縣・黃宜傑	台北縣・鄧榮全
台北市・何明哲	台北縣・謝栩科
宜蘭縣・林相甫	台中市・薛振楠
新竹縣・陳俊沐	彰化市・吳厚潤
彰化市・黃任麟	高雄縣・郭文正
高雄市・王榮聰	高雄市・林干文
桃園縣・賴勇助	屏東市・吳坤學
高雄市・溫哲欽	高雄市・宋華榮
桃園縣・陳朝禎	台北縣・江文忠

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	3	炎龍騎士團	漢堂	戰略	520	6	110
7	11	妖魔道	大宇	RPG	540	8	98
8	5	倚天屠龍記	軟體世界	RPG+冒險	600	11	72
9	6	中華職棒	軟體世界	運動	540	9	56
10	8	富甲天下-三國篇	光譜資訊	益智	420	2	50
11	18	黑暗原力-鈦戰機	松崗	飛行模擬	600	6	46
12	7	三國志III中文版	第三波	策略	1800	4	44
13	21	雷電威龍	軟體世界	射擊	480	4	40
13	17	鬼屋魔影II(中文版)	電腦休閒世界	冒險	600	12	40
15	10	毀滅戰士	精訊	動作	540	5	38
16	10	極道梟雄	軟體世界	動作	540	3	34
17	13	模擬城市2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	21
18	26	擂台美少女	華義國際	策略	600	4	20
19	16	天使帝國	大宇	戰略	480	4	18
20	26	妙狐神探中文版	軟體世界	冒險	480	7	14

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	一	凱蘭迪亞傳奇II-命運之手	第三波	13
21	22	大富翁II	大宇	13
23	13	爆笑躲避球	熊貓軟體	12
23	19	創世紀八-異教徒	軟體世界	12
25	15	黑暗王座中文版	第三波	11
26	11	卡耐雞的人生指南	光譜資訊	10
27	一	魔武王	佳帝安	9
28	一	聖獸傳説	精訊	8
28	26	奇門遁甲之九五眞龍	軟體世界	8
30	24	模擬農場中文版	電腦休閒世界	7

殖民帝國

殖民帝國是 Sid Meier 自文明帝國後，又一史詩級的策略巨作！遊戲除延續前作樸實的畫面風格外，其紮實的內容與設定、豐富的遊戲性足以讓喜歡文明帝國的玩家消磨好一段時光。

■類　　別:策略
■出版公司:第三波
■容　　量:硬碟容量5MB
■發售日期:未定

自Sid Meier推出其個人的策略創作—文明帝國以來，有不少玩家為其嚴密的策略設定與恢宏的遊戲觀所深深吸引著，雖然文明帝業可說是百玩不膩，但所有的文明迷們無不期待著二代早日推出，殖民帝國的出現，可說是一個天大的好消息！

殖民帝國是在描寫由15世紀開始，法、英、西、荷等海權國家在新大陸開拓殖民地的故事，玩家所扮演的便是尋找新大陸的殖民地總督，在發現新大陸並建立了第一個殖民地後，便投入了開發殖民地、教育人民、貿易通商等工作，進而建立一個完美的新國家。遊戲的架構與文明帝國類似，相信在國內上市後必能再度引起一陣新的「文明」風潮。

由於編輯部在收到殖民帝國時距離截稿日只有兩天，雖然以最快的速度為讀者們報導，但由於頁數與時間有限的關係，無法作比較深入的探討，但在下一期的Super New Files中將會有更詳盡的介紹，請各位文明迷們體諒！

揚帆出海，開始殖民帝國的霸業！



難易度有五種等級的選擇

胸懷雄心與夢想，揚帆出海!

調整各項大陸地圖變數。

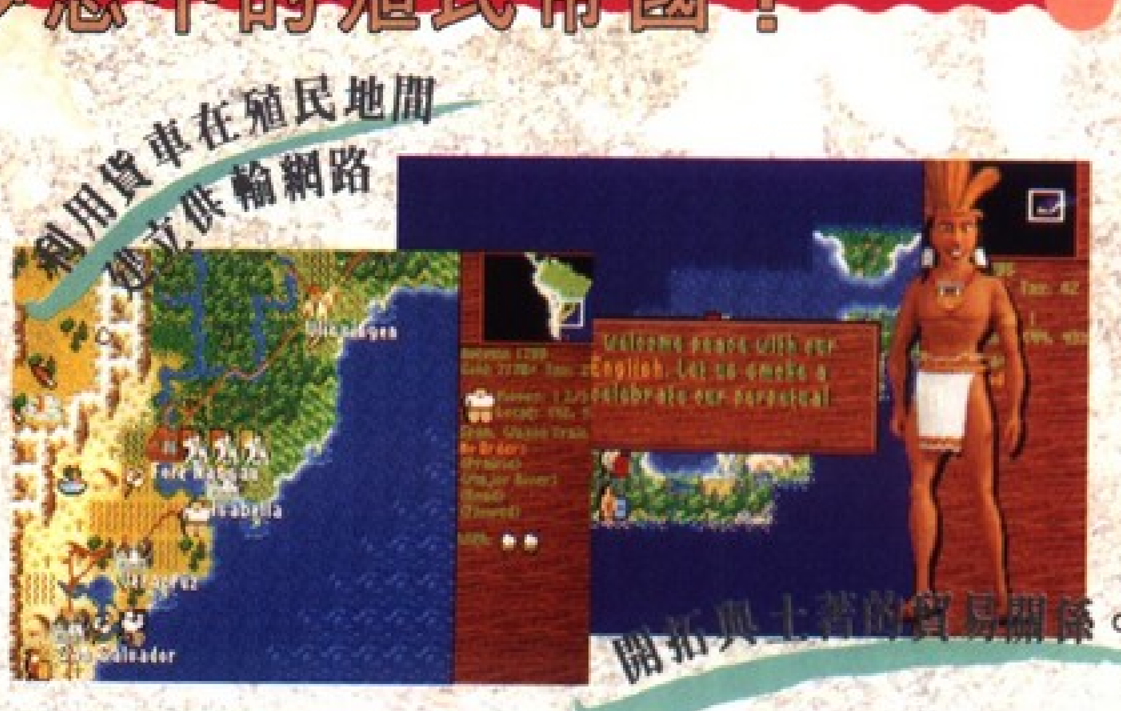
這就是美洲大陸全圖。

遊戲的時間是由西元1492開始，玩家可以選擇NEW WORLD指令來隨機產生一張新的地圖，或是選擇AMERICAN來直接探險美洲大陸，也可以利用調整大陸幅員、形狀、溫度、溼度等變數來製造一個自己滿意的新世界。除了有五種難易度的選擇外，遊戲允許你由英國、法國、西班牙、荷蘭等四個海權國家中選出效忠的對象，根據Sid Meier依據海權歷史所作的設定，英國由於歷經長久宗教戰爭的背景，人民嚮往宗教自由的新世界，所以移民的速度比其他國家快 2/3 ；法國是擴展海權起步較晚的國家，在殖民歷史上是以和平的方式與土著建立良好的貨物貿易網，因此土著的敵意只有其他國家的 1/2 ；西班牙在戰勝伊比利半島的回教徒後，接收了大批的軍隊，是後來美洲印

探索新大陸，建立夢想中的殖民帝國！


發現新大陸！

在船員的歡呼吶喊聲中，你發現了新大陸，並建立了第一個殖民地，由於一開始的人員、物資皆相當匱乏，你必須不時將船隊開回母國載運人員、物資，嘗試與土著或其他國家貿易。值得一提的是，本遊戲雖是文明帝國的續作，但一改以往使用的科技研發系統，而以職業升級系統來取代，基本上，所有殖民地內的平民雖然可以兼職的方式來各司其職，但若非該職業領域的高手，物資的生產效率將無法提昇，因此你必須由母國的帝國大學載回政治家、鐵匠、衣匠、皮匠、木匠、漁夫、農夫等專職人員來投入建設殖民地的工作，在一段胼手胝足的奮鬥後，殖民地的各項運作步上軌道後，你可建學校來使一般平民轉職，或是重建原有的生產設施，例如將學校改建爲學院，讓平民能學習更多的技能，或將雪茄店改建爲雪茄工廠來增加產量。在累積了足夠的金錢與物資後，你可以建立更多的殖民地來開發良好的物資供需網路，再利用船隊、貨車來與土著或其他國家貿易，看著自己的殖民地愈來愈壯大，一股興奮之情在心中油然而生。


利用貨車在殖民地間建立供輸網路

開拓與土著的貿易關係。

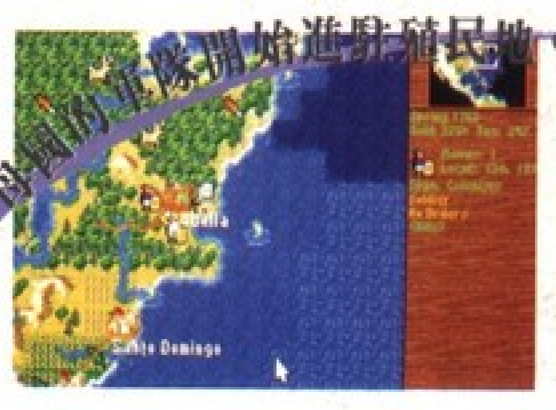

船隊往返於母國之間載運物資、人員。

敲響自由之鐘，邁向遊戲的最終目標！

加、阿茲特克等印地安王國滅亡的主因，因此在與印地安人戰鬥時，戰力將提升 50%；荷蘭則在脫離西班牙的統治後成功的建立了一個商業王國，主政者也以商業的眼光來審視殖民政策，後來造就了強力的經濟後盾，因此在日用品、貨物價格上比其他國家平穩，由於每個國家都有其得利點，因此要如何選擇就看你自己了！一旦決定了你所效命的國家，在覲見國王之後，你被任命爲殖民地的總督，揚帆前往探險未知的新世界！


議會中的殖民地代表。


需索無度、動輒加稅的國王


母國的軍隊開始進駐殖民地。

在極力的擴展殖民地的規模的同時，印弟安勇士的奇襲與其他國家一些無理的要求都是不得不去面對的因擾，最可怕的是母國不斷的增稅政策使殖民地的運作日益困難，雖然在議會中的殖民地代表可以提供多方的協助（如增加行政效率、戰鬥力），但國王的需索無度仍使人民反感，在時機成熟後，你必須安排政治家在市政大廳鼓吹獨立思潮，當所有人民對建立新國家的贊成度達到 50% 時，就可以敲響自由之鐘建立獨立國家了，這時母國會派出強大的軍隊來弭平你的叛亂，只要能打贏這最後一場戰爭，一個新的國家便誕生了！

■類　別：模擬射擊　■出版公司：軟體世界　■容　量：CD-ROM ONLY　■發行日期：預定感恩節發行(美國)

WING COMMANDER 3 HEART OF THE TIGER

銀河飛將3



令人期待已久的銀河飛將三代，「傳聞」將在美國當地感恩節時發行，而且確定只推出 CD- ROM 版，沒有 CD- ROM 的玩家，趕快趁這幾個月存錢吧！

自1990年 ORIGIN 發行銀河飛將以來，銀河飛將便以有別傳統模擬遊戲的簡便操作介面、電影化的劇情系統以及革命性的圖形、音樂技術帶給玩家許多的歡樂，時至今日，不但培育出不少縱橫宇宙的「銀河飛將」，銀河飛將系列的產品，包括一、二代與特別任務、特別行動等資料片在內的銷售量已突破150萬套，在我們生存的這個宇宙間，便有不少的玩家正引頸盼望三代的早日到來。

時間是2654年（大約是二代特別任務2的二年之後），基拉奇人再度在星系大戰中取得優勢。你所屬的航艦Concordia 號慘遭基拉奇人摧毀，星際聯邦便將你重新分配到的Victory號上，這時聯邦正發展出一種具有絕定性毀滅力量的武器，取名爲Behemoth，但就在Behemoth投入戰局之前，有位聯邦的叛徒竟將此計劃偷出賣給基拉奇人，主要負責的科學家也爲基拉奇人所擄獲，身爲主角的你，當然必須投入拯救此科學家的任務。銀河飛將三代劇情的序章便由此展開。

眼尖的玩家可能早已看出三代的畫面細緻度已非二代所能比擬，這是因爲三代的遊戲畫面除了支援320 × 200 356色的模式外，也支援640 × 480 256色的SVGA模式，因此玩家最好先準備好486-DX33以上的機器、8MB RAM，最好還支援 VESA 或 PCI LOCAL BUS， ORIGIN 的建議是，選擇 SVGA模式最好要用PENTIUM 的機器，否則你的下場……，玩過創世紀八吧！大概就是那個樣子。

除了畫面的解析度提高之外，三代與二代最大的不同是，過場劇情動畫完全使用眞人演出的方式，不但有許多知名演員登場，所有的劇情動畫加起來超過2個小時！這麼多的東西要塞在磁片裏已經是不可能的了，因此，銀河飛將三代將只發行CD-ROM版！目前預估的容量約在700-1200 MB之間，很可能會成爲繼第七位訪客之後，第二個以兩片光碟發行的PC GAME。

在任務系統方面，銀河飛將三代一如太平洋戰將，玩家扮演的艦隊隊長，將享有選擇座機，分配機群乘員與武器裝載的權利，另外針對很多玩家認爲銀河飛將不應只會飛空中任務的建議，ORIGIN 也從善如流地在三代中加入地面任務。飛航地圖系統則一改前兩代只提供2D地圖的設計，而改爲3D立體的方式，玩家可視自己的需要旋轉由各個視角觀看。在登場的戰機方面，除了二代原有的機型外，會有五種新機型加入，最有趣的是，這此戰機都能裝上聯邦所開發出來的隱形裝置，成爲隱形戰機。

說到這裡，相信你口水已經流了滿地，根據可靠的消息，銀河飛將三代將在感恩節發行（一個跳票的好日子），這個耗資3百萬，宣稱是 PC GAME 史上第一大製作的遊戲，究竟能否準時發行，仍有待各位銀河飛將努力存錢、用心觀察。

令人嘆爲觀止的畫面表現





◀駕駛 ARROW 飛過基拉奇航艦，其船身上的窗戶透出一盞盞的燈火。

這是銀河飛將系列首次採用 SVGA 模式，畫面的表現可說相當的細膩驚人，在空戰飛行模擬的部份，除了支援此高解析模式外，還採用了遊樂器常見的 POLYGON 的貼圖技術，使畫面表現更完美。舉例來說，當你駕著戰機飛過基拉奇龐大的航艦時，可以清楚地看見船體上面的窗戶閃爍的燈火，模擬的效果相當華麗。



聯邦輕型戰艦—ARROW

畫質極佳、眞人演出的劇情電影

三代過場劇情動畫完全採用眞人、多機拍攝，而非以往使用電腦美工繪圖的手法。在演員方面，製作單位聘請了許多知名的電影演員，來扮演銀河飛將系列中大家耳熟能詳的角色，較爲大家所熟悉的，有在星際大戰中扮演天行者路克的馬克．漢彌爾（飾演主角），演過印地安那瓊斯系列的 JOHN RHYS-DAVIS 則扮演銀河老將—PALADIN、曾參與影集天才老爹演出的 MALCOLM MCDOWELL則扮演曾在二代海削主角一頓的泰思將軍，演員的陣容可說卡斯強大。

在劇情的發展上，將不採用以往的被動方式，玩家可主動根據劇情來選擇對話，每一句對話都有可能影響劇情的發展，玩家所扮演的 CHRISTOPHER BLAIR 中校必須試著和同僚用心交往，進而影響其在戰役的表現。在愛情戲碼方面，玩家終於主動出擊，在衆多女性同志中選擇自己的所愛，另外，值得一提的是，遊戲中共有三種預設的結局。



◀馬克與飾演 PALADIN 的約翰正在作拍攝的排練。

▲主角與PALADIN 站立於墜毀於沙漠中的 CONCORDIA 號前。

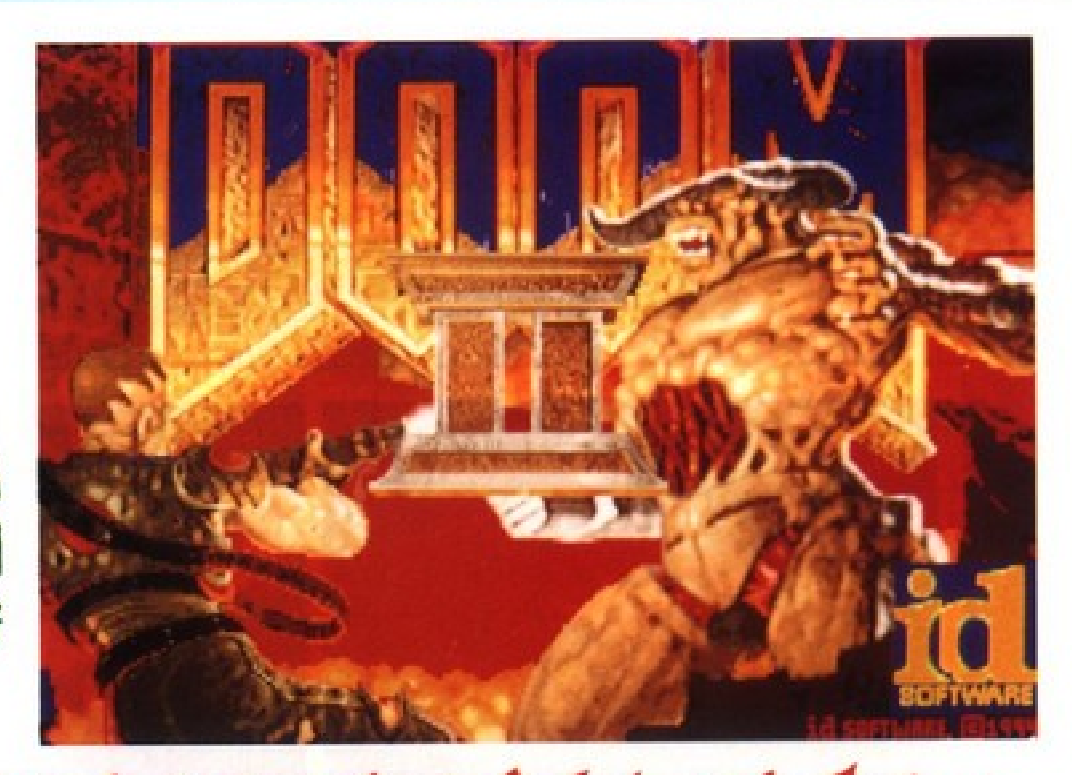
◀馬克正與飾演泰思將軍的 MALCOLM 對戲。





◀基拉奇人造型與分鏡草圖。由電影忍者龜的化裝特效小組所製作▶

毀滅戰士 II



各位玩家期待已久的毀滅戰士２已經推出了！新武器、新怪物的加入将帶給玩家們更高難度的挑戰，而遊戲難度的提高也将是玩家揮之不去的夢魘！

■類　　別：3D射擊　■出版公司：軟體世界　■容　　量：容量未定　■發行日期：發行日期未定

對於喜愛毀滅戰士的玩家來說，今秋最大的震撼，將是ID SOFTWARE在10月推出毀滅戰士２的消息，由於摧毀異形的最高指令又再度的下達給每一位毀滅戰士，因此，今年的冬季，玩家勢必又將沉溺在充滿怪物與惡夢的夜晚中而無法自拔。

乍看毀滅戰士２，可以感覺出其所使用的3D引擎是延用自一代，並沒有作太大的改變，但還好所有的畫面材質幾乎都己更新，因此舉凡建築物的構造，牆壁的紋理，遠方的天景等，還是能給玩家一番全新的感覺。對於已經把一代玩爛了的玩家，如果深入探索二代的遊戲世界，你還會得到一些全新的感受。

首先是在武器方面，你會發現一把全新的散彈槍，不但威力相當的不錯，用起來的動作也挺帥氣的，如果你剛好是散彈槍的忠實愛用者，你應該會愛上這把叫做「超級散彈槍」的東東。接下來的驚喜是你會發現一些新的怪物，嚴格說來，這些怪物的造型都相當的酷，但如果你想靠近看清楚它們的長相，可能得付出極大的代價（如果你不知道IDDQD是代表什麼意思的話），因爲它們比一代的怪物更爲致命，而且更難纏。

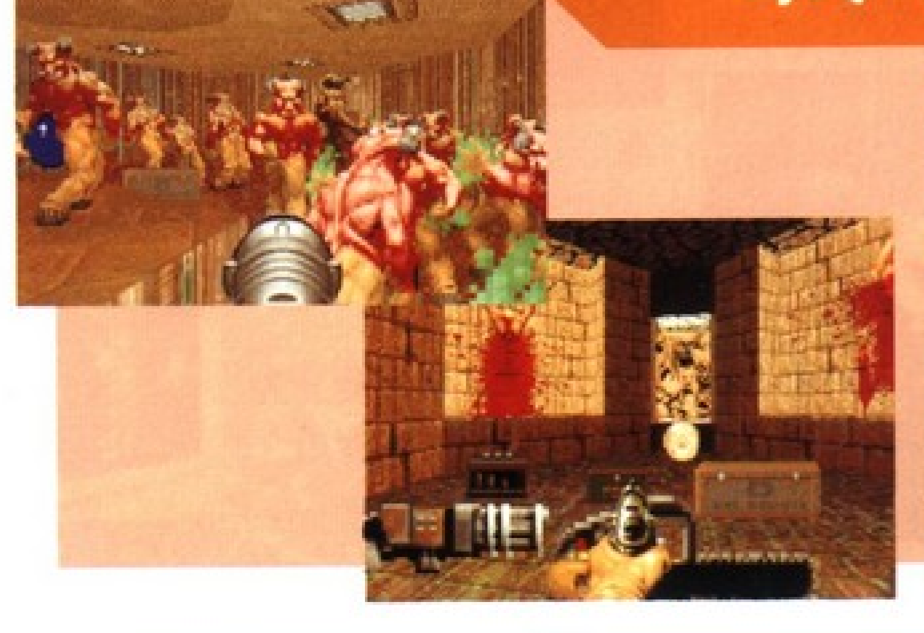
在遊戲難度方面，二代和一代一樣可以由玩家自行選擇難度，但由於新怪物的加入，而且怪物的數量也增加許多，再加上許多不易找到的開關，整體來說，二代的難度的確比一代還要高上一些，當然如果你不介意使用一代那些以ID兩字爲開頭的秘技的話，選擇最高的難度，將會得到最刺激的效果。



這就是最後一關的可怕景象。

在任務方面，二代只提供HELL OF EARTH這一個章節，但共分爲30個小關，所有的小關依照劇情的發展分爲星球際口、城市、地獄三個區域，每個區域的景觀都各具特色，畫面的質感還是相當的不錯。由於ID SOFTWARE己改變行銷策略，因此在毀滅戰士２發行至今仍未有試玩的SHAREWARE版出現，負責國內代理的精訊資訊公司預定在十月推出磁片版，相信玩家們能很快的玩到這個遊戲。







新怪物登場！

除了一代中的原班人馬依然健在外，二代還有許多更可怕的新怪物登場，如果仔細數過的話，去除最後一關中面目可憎的大魔王不算，新怪物大概有六種之多，在遊戲中它們出現的頻率不是很高，但往往把守住重要通道，等著給你致命的一擊。第一個露面的新怪物是手持重型武器的士官長，他手中的連發武器證明鏈彈槍已非毀滅戰士們的專利；配備有磁能機關砲的小型機械蜘蛛，下手之狠辣好像是衝著你在一代中幹掉那隻大魔王蜘蛛而來的；一種新種的眼魔比一代中的那種更爲厲害，由它口中所吐出的惡魂會不停的向你撲來，這時才有些人會相信怪物也是有爹娘生的；有一種人不像人、鬼不像鬼叫做 mancvavs 的怪物不但長的可怕，還將雙手還改造成了火箭筒追著人猛K；另一種身披裝甲、行動詭異的骷髏人更是噁心，它所揮出的重拳也叫人倒盡胃口，而最後一種，也是筆者最感興趣的，就是那隻擁有「特異功能」、全身泛金黃色的怪物，只要它一「發功」，不管你跑到那裡都得遭殃。


⇧面目可憎憎的MANCVAVS。


⇧手持鏈彈槍的士官長。

⇦火力驚人的小型機械蜘蛛。

⇩超級賽亞人之元氣玉?!


⇧龜派氣功！？




狗嘴裡吐不出象牙的新型眼魔。

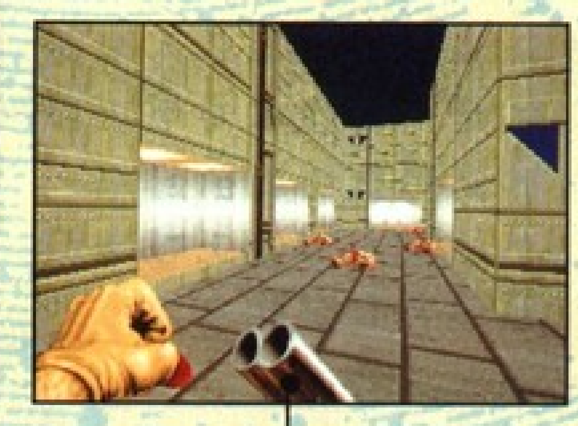
新武器—超級散彈槍！

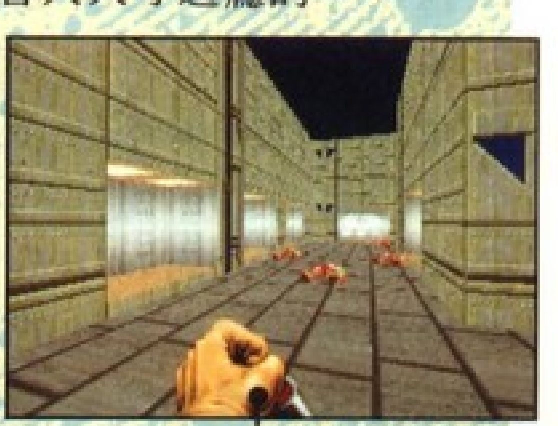
除了增加了許多新怪物外，毀滅戰士 2 最令人感到興奮的地方，大概就是新型武器—超級散彈槍的出現，對於喜歡使用散彈槍摧殘怪物的玩家，這次有了更好的選擇，這種新式的散彈槍擁有一次發射兩發子彈的火力，因此威力比舊式的散彈槍還要強，一般來說，弱小的怪物都可以一槍解決，連比較難纏的眼魔也能在三發之內擊落，可說相當好用。這種散彈槍唯一的缺點是，每次擊發後必須手動裝填子彈，因此在每次裝填的空檔中容易爲怪物所乘，雖然如此，只要看過使用超級散彈槍時的連續動畫，相信你還是會大大呼過癮的。

這就是超級散彈槍的造型。









擊發時的後座力相當的大。

裝填子彈的連續動作。

死星戰將

魯卡斯將推出的大作—死星戰將，頗有與毀滅戰士分食 3D 動作遊戲的市場大餅的味道，究竟是死星戰將擊潰毀滅戰士，還是毀滅戰士打退死星戰將，這場好戲，不看可惜！

■類　　別：動作射擊
■出版公司：松崗電腦
■發行日期：發行日期未定
■容　　量：硬碟容量約20MB‧另推出CD-ROM版

當你衝過帝國驅逐艦艦橋的狹窄通道時，機砲由四面八方掃射而來，還好總是差了那麼一點才讓你掛彩。在前方敞開的大門前，一個個身穿白色重型盔甲的帝國士兵迫不及待地舉起他們的武器，但你早已扣下手中離子槍的板機，在這些帝國所派出的突擊者倒下之後，你便無畏地向前邁進……

這就是魯卡斯（LucasArts）預計在下半年度推出的大作—死星戰將（Dark Forces）的遊戲情節，你將扮演一位叛軍情報員，隻身潛入帝國的星球驅逐艦，偷取被列爲極機密的死星計劃。而在成功的滲透敵艦後，你將發現帝國正計劃組織一個由一群身手不凡的狙擊手所組成的黑暗軍團來對抗叛軍，而你的最新的指令就是阻止他們的陰謀。

初看遊戲畫面，你會發現死星戰將是一個玩法與毀滅戰士（DOOM）極爲類似的遊戲，一樣採用第一人稱的3D遊戲視野、360度旋轉的畫面捲動方式，但是如果你是星際大戰系列電影的忠實觀衆，有心的你應該能從其中看出一些不同，但爲了怕你會忘情於遊戲畫面所呈現出來的3D星際大戰世界而不自知，還是讓筆者爲你作個任務前的簡報。

最顯而易見的不同是畫面的解析度，死星戰將是採用SVGA的模式，圖形的詳實度比毀滅戰士更令人滿意，另外死星戰將所採用名爲

完美的3D遊戲世界

死星戰將所採用的3D引擎—JEDI，除了360度的畫面捲動，能作蹲伏、跳躍、以及向上與向下的視野調整，在處理物體光影的變化、各種材質的貼覆也有不錯的表現，而JEDI最大的優點就是有卓越的3D立體物體的移動處理能力，因此在遊戲中，河流中河水的流動、平台的移動、輸送帶的轉動，以及各式運作中機械裝置等畫面效果皆處處可見，最令人驚訝的是，在遊戲中可以目睹鈦戰機由面前起飛，然後再由你頭上呼嘯而過，可說是相當難得的遊戲經驗。



◄鈦戰機由頭上飛過

▼視角向下的畫面

◄視角向上的畫面

▼正前方視角的畫面

◄帝國戰艦正由船塢中起飛

JEDI的 3D 引擎，不但能作左右 360 度快速畫面捲動，能作蹲伏、跳躍、以及向上與向下的視野調整，至於畫面的流暢度，製作單位宣稱在 486-66 的機器上可達到每秒鐘三十面畫面切頁的速度，若是所言屬實，玩家將可在遊戲中身歷電影星際大戰中的科幻世界，帝國士兵與船艦也將徐徐如生的擋在你面前，這其間的樂趣，不是星際大戰迷便很難體會。

在任務的進行方面，玩家必須逐區探索帝國驅逐艦內的設施，消滅所有黑暗軍團士兵，並進而救出散布於各星球秘密基地中的叛軍人質，基本上，玩家所需探索的 3D 場景可說相當大而複雜，你必須穿梭在電梯、橋樑、通道，甚至是通風管道中來尋找出口，有些地方還有謎題等著你呢！爲了使玩家免除迷路之虞，遊戲提供的自動繪圖系統不但能秀出目前所在的位置，還有切換高度層次的功能，使你能更快速的找到要探索的地點。

在武器方面也是應有盡有，除了標準配備的雷射、離子槍外，還有熱爆彈、地雷、光劍等共八種武器來滿足你殺戮的快感，對於不擅長此道的玩家，遊戲還提供難度選擇的功能來讓你量力而爲。在操作介面上，除了鍵盤外，還支援滑鼠。



遊戲中的自動繪圖系統，圖中爲帝國驅逐艦的內部圖

遊戲的基本配備需求爲 386DX33 以上的機器，至少4MB RAM，魯卡斯則建議玩家使用 486 以上的機器來玩，雖然魯卡斯宣稱本遊戲將在秋季推出，但眼見10月將至仍毫無動靜，但可以確定的是除了磁片版外，還會推出 CD-ROM版。

對於喜愛此一類型遊戲的玩家來說，毀滅戰士無疑的將永垂不朽，死星戰將則會迎頭趕上，但在毀滅戰士二代即將出傾巢而出的現在，是否仍有勝算，仍是一片未定之天。

令人心跳加速、手心冒汗的戰鬥

細緻牆面材質使場景更有立體感

異形戰士



異形戰士— CYCLONES，這套與毀滅戰士同類型的遊戲，是SSI投入 3D 射擊遊戲市場的代表作，SVGA的遊戲畫面、新式的 3D 引擎、全滑鼠的操作介面，是否能使異形戰士一戰成名，是令人注目的焦點之一。

■類　別：3D射擊　■容　量：硬碟容量16MB
■出版公司：精訊資訊　■發行日期：發行日期未定

自 ID SOFTWARE 推出毀滅戰士一炮而紅後，有愈來愈多的軟體公司也開始著手製作同類型的產品，雖然此舉難免有一窩蜂趕流行之嫌，但翻開將於近日推出的 3D 射擊遊戲名單，我們不難發現有幾家頗具知名度的軟體公司也加入此一流行行列，較具代表性的有 LucasArt 預計推出以星際大戰爲劇情背景的 Dark Forces 、 Capstone 的 Operation ：Body Count ， Apogee的 Blood Stone ，以及現在所要爲各位讀者介紹的異形戰士— CYCLONES 。

異形戰士是 SSI 這家RPG 老店嘗試多元化產銷的作品之一，也是 SSI 試圖與 ID SOFTWARE 分食 3D 射擊市場大餅的一個重要棋子，如果各位玩家還記得前陣子 SSI 、ID SOFTWARE 、RAVEN SOFTWARE 、 ORIGIN 所合作推出的救世聖主，異形戰士就是一套頗爲相似的遊戲。

遊戲的劇情背景設定在科技發達的未來世界，有一種邪惡的異形侵入地球，並將地球上的人類改造成嗜血的生化人部隊，來達到自己統治地球奴役人類的野心。由於這種被稱爲 CYCLONES 的怪物擁有極高的戰鬥力，因此與之對抗的地球傳統防衛軍幾乎全滅。這時，實驗中的 HAVOC 部隊（一種類似生化人的改造科技部隊）已成爲了地球人的最後希望，你就是其中的一員，剷除生化人與異形的重責大任便因此落在你的肩上了！

與毀滅戰士同樣是屬於 3D 射擊類的遊戲，異形戰士到底有那些可能超越前者的特點呢？第一個可能是異形戰士能夠支援 640 × 480 256 色的 SVGA 模式畫面，因此畫面精緻度會比前者爲佳，而且針對許多玩家所質疑的速度問題， SSI 宣稱 CYCLONES 的 3D 引擎會讓大家得到滿意的效果；另一個可能則是異形戰士的 3D 引擎能夠處理跳躍的動作，這對喜愛毀滅戰士的玩家來說則是全新的遊戲經驗；最後一個可能則在操作介面上，除了鍵盤外，異形戰士還可完全採用滑鼠來玩遊戲，加上射擊時你必須自行瞄準敵人，撿拾物品也是如此，因此可以預見的是遊戲的複雜度將提高，但這對喜歡操作愈簡便愈好的玩家來說可能是個壞消息。

預定在秋末發行的異形戰士，除了磁片版外，也將發行 CD-ROM 的版本，針對於今秋的 3D 射擊遊戲傾巢而出的震撼，一般都看好 ID SOFTARE 的毀滅戰士 2 、 LucasArt 的黑暗軍團，以及 SSI 的異形戰士將爭奪此間的王座，究竟勝負如何？且請拭目以待！

複雜度更高的 3D 引擎

由 RAVEN SOFTWARE 所製作的異形戰士，所使用的 3D 引擎和該公司之前與ID SOFTWARE 、ORIGIN 所合作的作品救世聖主（SHADOWS CASTER ）相當類似，除了基本的第一人稱觀點、360 度捲動功能外，比較能與毀滅戰士一較高下的特點是具有處理跳

躍的能力，玩家可以作出助跑後跳躍至另一平台上的高難度動作，另外在武器的瞄準上，毀滅戰士是使用固定準星，CYCLONES則容許在畫面上改變準星的位置來瞄準敵人，這表示玩家在利用掩護與敵人作戰時可以盡量不暴露出身體。另外，只要你的電腦的速度夠快，還可選擇INSTALL成 SVGA的畫面模式，遊戲畫面會因此精緻不少。



跳躍時的連續動作

位置的準星可以改變瞄準。

撿拾物品可利用準星來完成

極具彈性的地圖系統

異形戰士的地圖系統，可以說是同類型遊戲中功能最詳盡、彈性最高的。除了可以將地圖放大並加以旋轉外，還可以依玩家的需要自行切換要不要顯示出牆壁，或是可以開關的門等，另外還可以選擇掀開建築物的屋頂，來看清楚屋內的概況，相當的有彈性。



旋轉中各方向的地圖
圖中的扇形表示主角所能看到視野

異形戰士 VS 生化人－精彩刺激的 3D 戰鬥



橫掃千軍



橫掃千軍這套 3D 動作遊戲的遊戲介面、遊戲方式皆與毀滅戰士相當類似，你必須進入四十層樓高的聯合國大廈中獨力對抗恐佈份子，擴充自己的火力並找出魔頭的藏匿地點。

■類　別：3D 動作　■出版公司：軟體世界　■容　量：未定、另發行CD-ROM版　■發售日期：未定

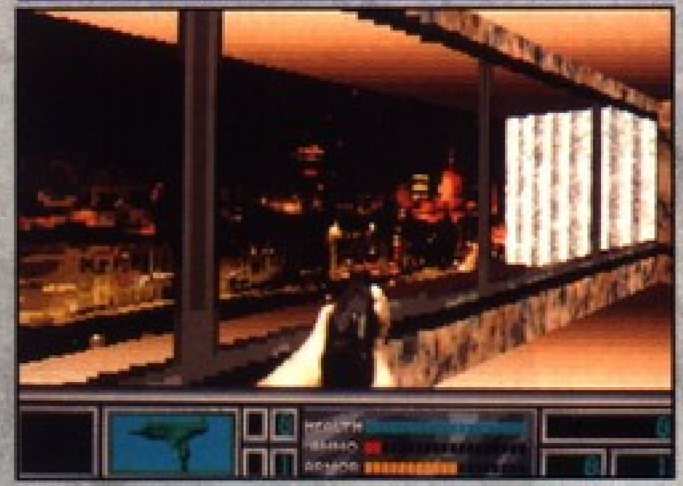
在經歷毀滅戰士這套 3D 動作經典的驚悚洗禮後，你是否曾想過要試試別的口味？也許在科幻時空背景下創造種種英雄事蹟後，你想要的是一個現代感十足的 3D 世界、一群無惡不作的歹徒，當然，最好還是不要少了那血腥暴力的遊戲規則。現在，成爲英雄的機會來了，聯合國大廈被一群恐佈份子侵入，你奉命接下這個代號橫掃千軍的任務，單槍匹馬進入聯合國大廈消滅恐佈份子，如果你的身手夠好的話，最好順便帶回恐佈份子頭目的頭顱。

CAPSTONE 公司即將推出的橫掃千軍（Operation : Body Count）便是這樣的一套遊戲，值得注意的是，橫掃千軍不是一套單純尋找進入下一關開關的 3D 遊戲，它擁有的是比較開放的遊戲架構，例如，你必須利用電梯的掩護來與恐佈份子捉迷藏，或是找到電源開關後關掉電源來隱匿自己的行蹤，這個部份有點像電影終極警探的情節。

除了在遊戲中必須動點小腦筋外，恐佈份子也是不好惹的，他們不會像毀滅戰士中的怪物一樣不怕死的向你殺來，而是躲在牆角等你自動送上門來、想辦法前後包抄圍攻你，甚至躺在地上裝死等你過來後再跳起來打你！因此在玩遊戲時非得步步爲營不可。有些比較強悍的恐佈份子還是會和你正面挑戰，還好在遊戲中你可以找到烏茲衝鋒槍、自動步槍、火焰噴射槍等強力武器與之對抗。

對於喜歡 3D 動作遊戲的玩家來說，橫掃千軍雖然在介面上與其他類型的遊戲相似，但在玩法上卻有令人耳目一新的感覺，值得一提的是，本遊戲將以 CD-ROM版的型式推出，擁有光碟機的玩家請特別留意後續的發行消息。

聯合國大廈窗外的夜景

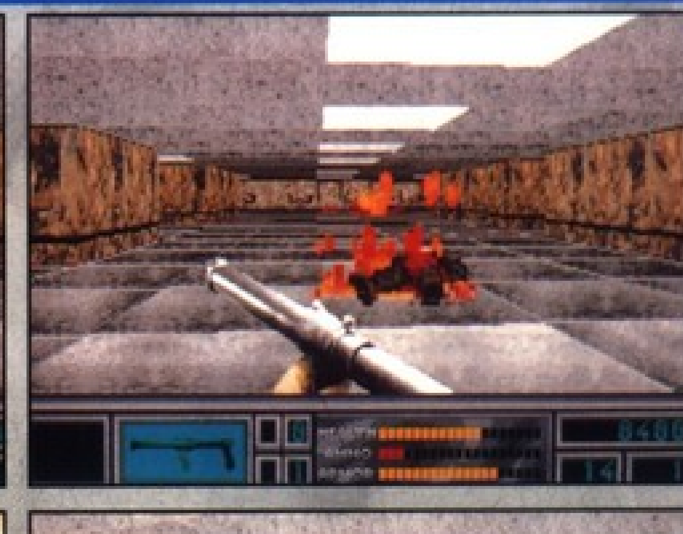




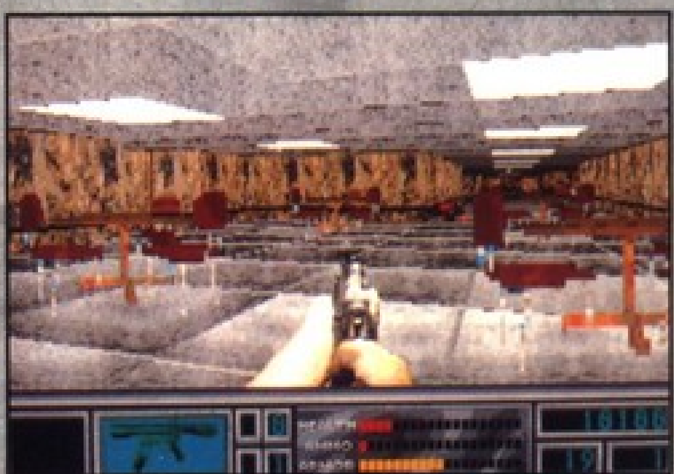
擊破玻璃的一瞬間

殺人放火！？



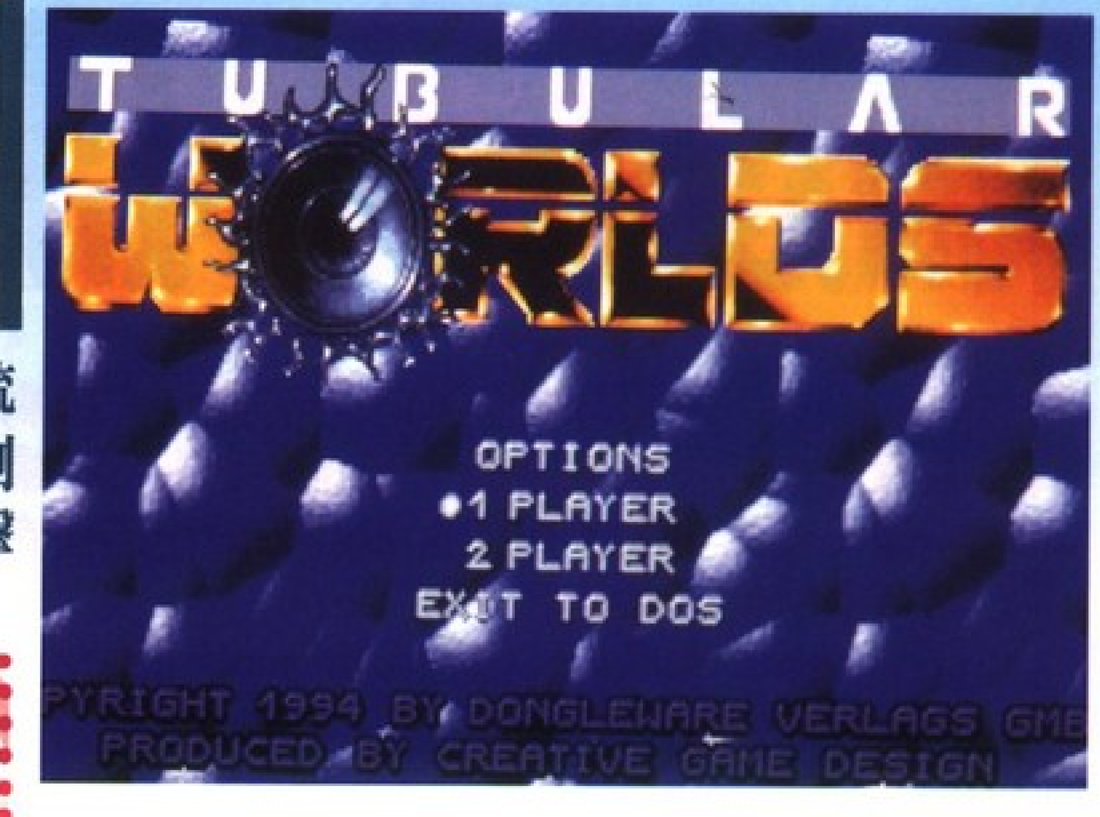






與現實生活契合的場景——廁所\餐廳

Tubular Worlds



Tubular Worlds 是繼雷電威龍之後，另一套以流暢的橫向捲軸、一流的聲光效果打破 PC 硬體限制的射擊遊戲，豐富的遊戲性再度證明 PC 上的射擊遊戲絲毫不遜於大型電玩。

■類　　別：射擊　■容　　量：3M
■出版公司：Creative Game Design　■發售日期：未定

前不久在各大雜誌上引起一陣風潮的直向捲軸射擊遊戲 -- 雷電威龍，想必大家對此遊戲都還記憶猶新吧！這個以 DOS4GW 發展的高解析度遊戲雖然要求了更多的硬體資源，倒也確實給玩家一個滿意的答覆，可以說是爲電腦上動作射擊遊戲立下新里程碑（Apogee 似乎常幹這種事！）。

這次要爲各位介紹的遊戲，憑良心說並沒有 Raptor 的那種不世功勳，不過倒也算表現不錯的一款射擊遊戲。

Tubular Worlds是由 Creative Game Design 所設計，其中有沒有一個英文單字很眼熟呢？沒錯，就是它 --「Creative」，Sound Blaster 的製造者 -- 創新科技，既然是 Creative 的相關單位所開發，這款遊戲當然支援 Sound Blaster，不但支援 SB2.0 而且還不支援任何其他音效卡，很神奇吧！即使是音效卡公司出版的遊戲而言，這種做法也似乎有點不太好，好在遊戲中確實把 SB2.0 發揮的很好，（不過聽慣 GM 的筆者還是不太能忍受～），特別是片頭的部份。以畫面而言，Tubular Worlds 的效果是比不上雷電威龍的，不過撇開雷電威龍不談，Tubular Worlds的畫面倒也算順眼。

內容上有些地方蠻☆◎？#⋯⋯。有些地方設計成你的飛機飛不過的高山，結果會被卡在畫面邊，捲到螢幕最左方就自爆了，而且一開始敵人的炮可以一發就把你 over 掉，讓人不太舒服，尤其炮彈小小的，慢慢的，以筆者這種動作白痴而言，的確花了一陣子才習慣。

遊戲開始時如果不去動它，在片頭會秀出蠻多東東，一些魔王都會出現，所以不用玩完大約也看的完，可是看完（或玩完）也沒啥好高興的，以一片的容量而言，大約所有的過場畫面都用在片頭了吧？

這不是一個 Share Ware，也不是Public Domain，雖然你可以在某些角落買到或拷到，那也只是沒人代理的原因，如果在年初時出現，這是個怡人的遊戲，至於現在我只能說，他也許不差，但你可以有更好的選擇。

多階段的火力升級系統

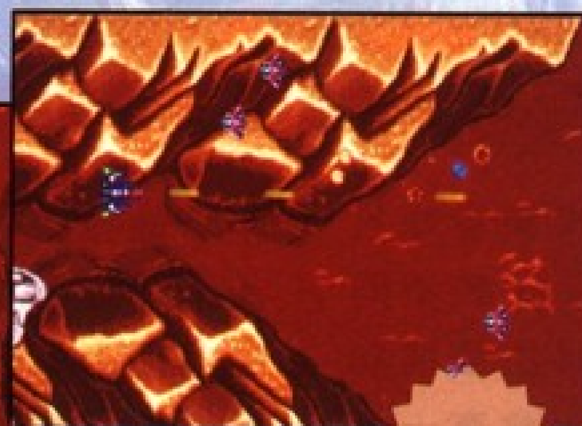


這是火力全開的場面

火力中等狀況的



蒐集可使自機的火力升級



這是最初的火力狀態

華麗的射擊場景



燃燒的野球

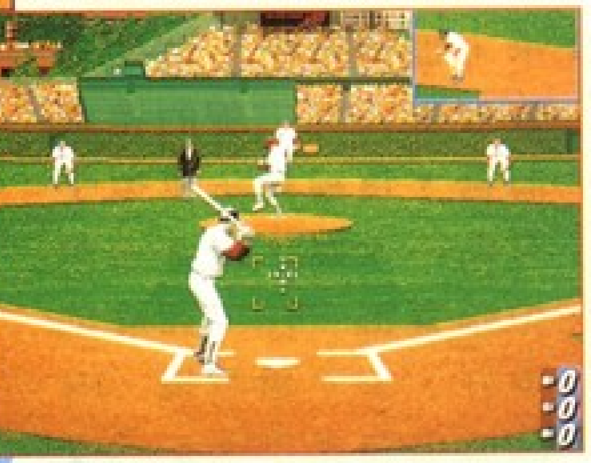
初玩燃燒的野球 4 最大的感動，無非是為其極為真實的遊戲畫面所震撼，整體的表現有如在看一場真正的球賽，叫人不得不有「此 GAME 只應超任有，PC 難得幾回聞」的感嘆！

■類　　別：運動　■容　　量：10M
■出版公司：軟體世界　■發售日期：未定

在眾多球迷的嘆息、哀嚎、咒罵聲下，94年美國大聯盟職棒球季終於在 8 月12號劃下休止符，就在球員站上罷工的壘包後，季後賽、世界大賽也接連地被三振了，這場災難有如世界末日般降臨，無聊就此取代棒球成為生活的代名詞。然而，對每個 PC 玩家來說，Accolade 公司的燃燒的野球 4 的適時出現，不但阻止了可怕的世界末日的來臨，世界大賽也將繼續舉行，威廉斯還有機會突破單季61支全壘打的記錄、湯瑪斯還有可能成為美聯的三冠王，但天知道會有什麼樣的結果，除非你真的坐在電腦前玩完所有的比賽！

初玩燃燒的野球 4，便為其畫面所深深的吸引，因為感覺實在太棒了！除了採用 SVGA 640 × 400 256 色的畫面模式使圖形比前代更為精細外，最動人的地方是球員的動作皆是

特一之的投打對決方式



▲對決前投手選擇球路，打者選擇揮棒方式

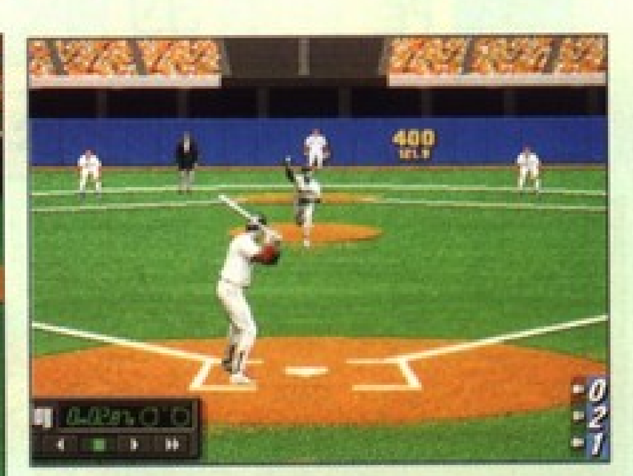
球投出時，本壘上方出現好球框▶

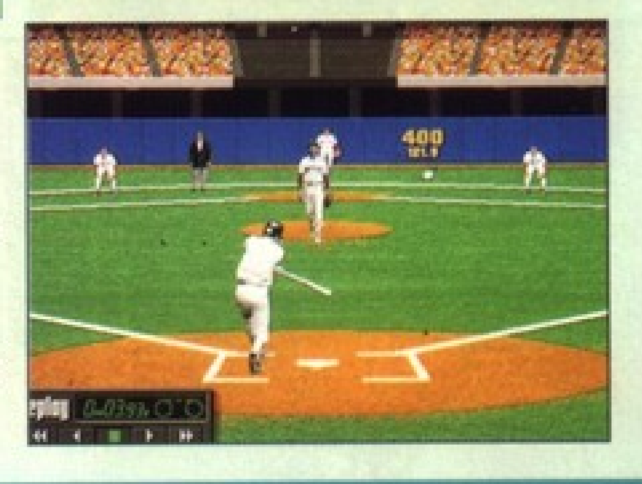
基本上，四代的投打對決模式與三代大致相同，唯一不同的地方是在投手選好球路，打者也選好打擊方式後，本壘板上方會出現一個好球帶框，這時投手必須移動準星來決定球所要投向的位置，而不是三代利用九個方向鍵來決定位置，所以球路的變化上，四代比三代更為豐富。





錄影機可以在畫面上隨意行動





燃燒的野球 4 精彩重播系統操作方式與三代頗為類似，可以在比賽中的任一時刻呼叫出重播的功能來觀看球員的精彩表現，比較不同的是，四代叫出重播功能時，畫面上會有一台小巧的錄影機，可以按左右鍵來快轉或迴帶，甚至可以將錄影機移動到畫面上的任一角落，操作上可說相當的靈巧輕便。

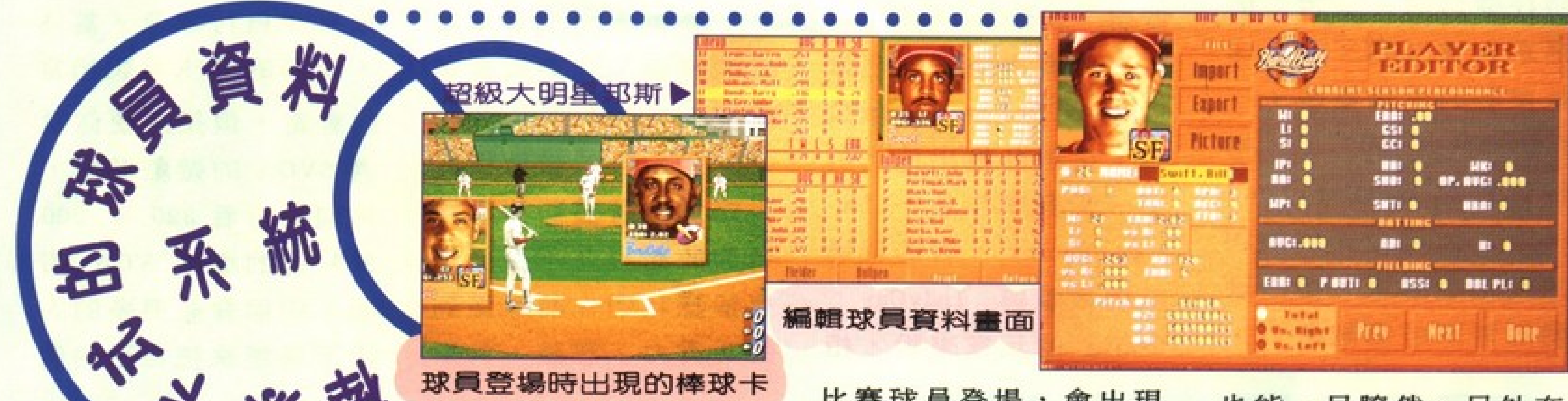
經由眞人攝影技術產生，比前幾代採用美工繪圖的方式眞實了許多，再加上製作單位適當的處理，所有球員舉手投足間動作都極爲優雅，最好玩的是連裁判都拖著臃腫的身軀動了起來，再加上經由 3D 技術 RENDER 出來的球場也是相當的漂亮，使得筆者剛看見遊戲畫面時，簡直不相信自己的眼睛，還以爲是3DO的遊戲畫面，相信讀者只要看過雜誌上的圖片，便會深有同感。

雖然遊戲是支援 SVGA 的畫面模式，但硬體配備需求並不算太苛，如果比起其他採用 SVGA 模式的遊戲，還可以說相當的仁慈！最低的硬體需求是 386-33、4MB RAM以上的機器，遊戲能夠執行的最小記憶體空間是 3.3MB（不管是傳統記體、XMS、EMS，只要加起來超過 3.3MB 即可），針對於無法擠出這麼多記憶體的玩家，遊戲還提供一種虛擬記憶體（Virtual Memory）的功能，可利用 5MB 的硬碟空間來模擬記憶體，而且只要你可用的記憶體在 2MB 以上，SWAP 的頻率可以降低不少，遊戲的流暢度幾乎不會受到影響，這對一直擠破頭調整 EMS 給遊戲的玩家來說眞是一大福音。

除了擁有相當不錯的畫面外，燃燒的野球 4 仍保留了三代許多的特點，包括畫面可以切換爲投手或打者視野、即時的立即重播功能、可將精采演出存檔的精華視窗（Highlights）、列錄記錄與排行榜等各項賣點依然健在，當然，那位得過艾美獎的 Al Michaels，仍會盡責地爲你轉播一場又一場的比賽。至於四代的新賣點，Accolade宣稱球員的AI將會大幅的加強，使比賽更爲刺激有趣，如果電腦還不是對手的話，玩家還可以利用 MODEM 和朋友們進行對抗賽。

預定11月在美發行的燃燒的野球 4，除了提供玩家們所有28支大聯盟球隊的主球場來舉行球賽外，預定隨後發行的大聯盟資料片，將會有 700 位眞實的大聯盟球員任你差遣，由於聯盟賽也是採用新的分區制度來進行，相信世界大賽重現電腦螢幕的夢想已經不遠了．仍否讓巴格威、湯瑪斯完成偉大的記錄，就得看你的身手了！

棒球卡式的球員資料系統



編輯球員資料畫面

球員登場時出現的棒球卡

燃燒的野球 4 代的另一個主要的特色是，所有球員的資料皆以棒球卡的方式來表現，在比賽球員登場，會出現該球員的棒球卡，正面是球員的肖像，背面則是他的累計成績，不但看起來賞心悅目，資料也能一目瞭然。另外在排定棒次或是查詢編輯球員的資料時也會顯似球員的肖像，如果不滿意也可以更換哦！



擊出全壘打的錄影重播畫面



雲斯頓賽車



雲斯頓賽車是 Papyrus 公司繼 IndyCar Racing 後所將推出的一款賽車模擬遊戲，除了完整的眞實度模擬外，最令人矚目的改變是採用 SVGA 的畫面模式，效果之驚人堪稱爲目前最華麗的賽車遊戲。

■類　　別：模擬賽車　■容　　量：未定、另發行CD-ROM版
■出版公司：軟體世界　■發售日期：未定

對於喜歡模擬賽車遊戲的玩家來說，雖然硬體配備日進千里，但如果你有足夠的馬力（money 的一種特殊譯法）拋開這股升級夢魘的糾纏，這個如幻似眞的賽車模擬世界仍將任你馳騁。從古老的名車大賽系列、令人印象深刻的風馳電掣（Indianapolis 500）、暢快無比的 IndyCar Racing，到現今獨佔鰲頭的世紀金冠軍，雖然硬體的需求越來越嚴苛，但遊戲也提供玩家越來越眞實的臨場感受。

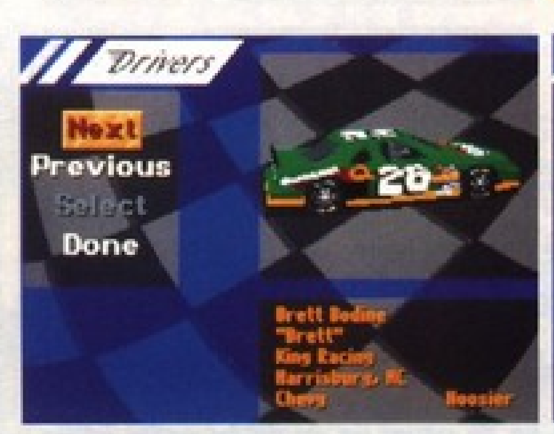
也許你正沉迷於大型機台 DAYTONA USA 的驚人畫面威力，但千萬別冷落了你那可愛的 PC，曾經製作過風馳電掣、IndyCar Racing等一系列賽車遊戲的名家 Papyrus Design Group 公司，正預計推出他們的下一套賽車作品一 Nascar Racing，對於玩過風馳電掣與 IndyCar Racing 的玩家來說，相信早已領教過 Papyrus Design Group 的賽車遊戲專業設計功力，但只要你將愛車再次開入雲斯頓賽車的跑道，你還是會發現其間有著不少的驚喜。

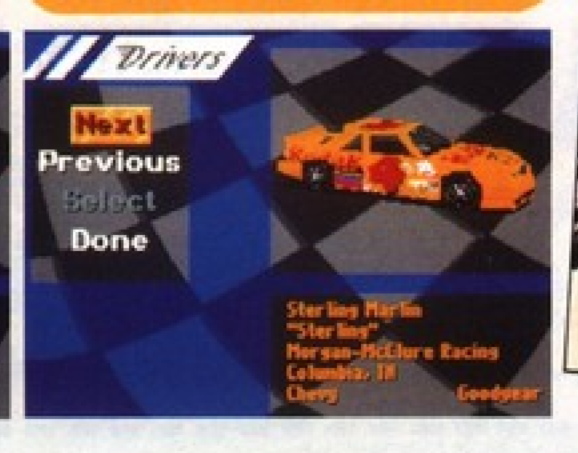
最重大的改變是遊戲的畫面，雲斯頓賽車將支援 SVGA 640 × 480 256 色的畫面模式，這意味著畫面的品質將因此而提升不少，但是根據我們先前所提到的「馬力」理論，玩家必須至少擁有 486DX 2/66、8MB、VL BUS 的機器才能馳騁在 SVGA 模式下，Papyrus 公司則建議玩家使用 Pentium 的機種來玩 SVGA 模式，否則……後果請自行想像。當然，配備的需求可說相當的嚴苛，但是只要你看過 SVGA 的遊戲畫面，再回頭看看 320 × 200 256 色的標準 VGA 畫面，相信會有很多的人巴不得趕快把自己的破

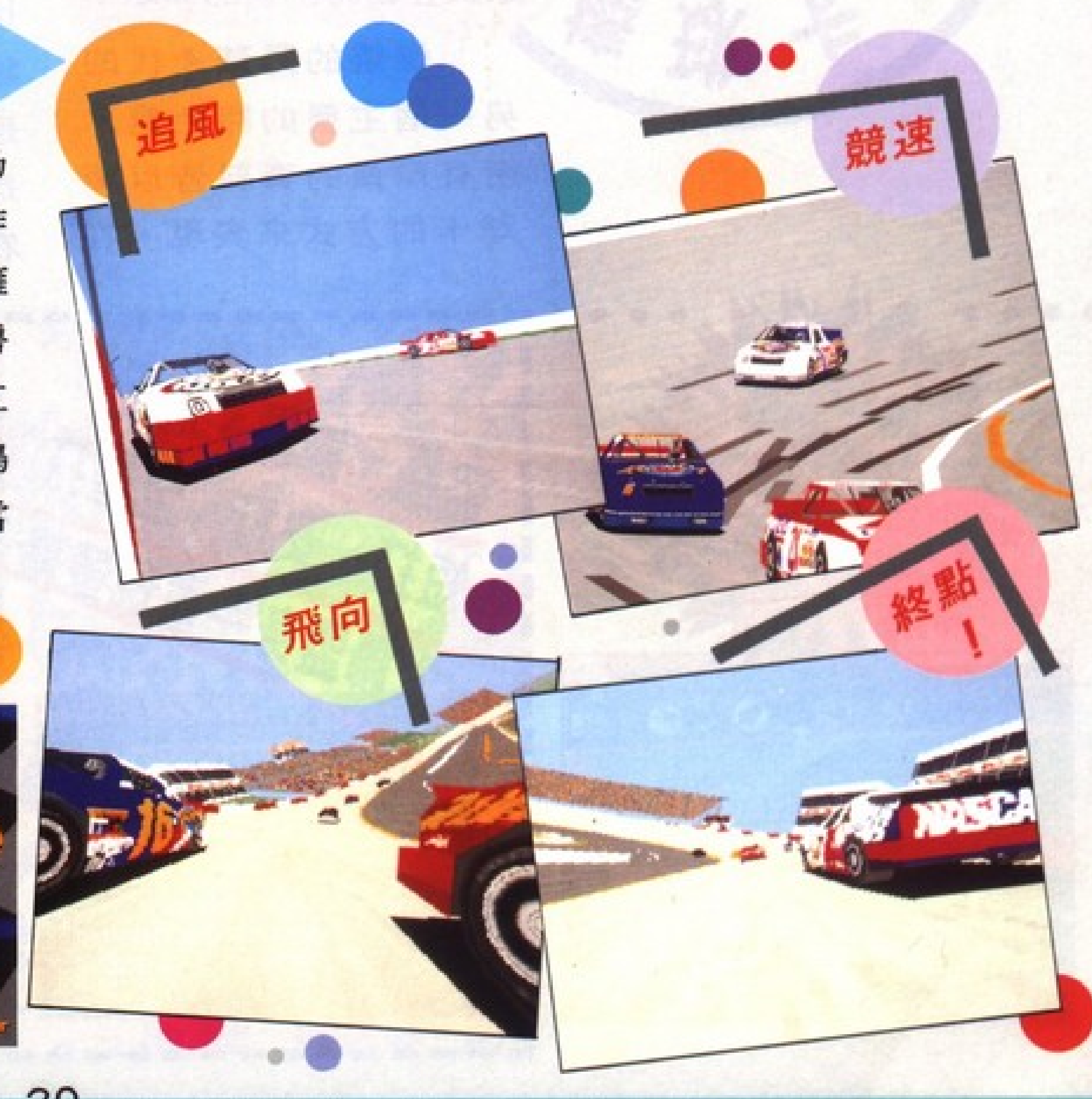
與知名好手一起競逐雲斯頓杯寶座

由於擁有雲斯頓賽車的主辦單位的充分授權，在遊戲中你將與 Dale Earnhardt、Rusty Wallace 等多位知名的車手一起參加 Nascar 的比賽，由於 Papyrus 公司宣稱對手的AI將比前作 IndyCar Racing還高，因此在緊握方向盤之餘仍需謹防這些明星們耍詐。另外，爲了使玩家擁有屬於自己的個性化房車，遊戲還提供繪圖工具箱讓你在愛車上塗鴨、貼標幟，可說是相當體貼玩家的設計。

觀看知名好手所開的房車







電腦升級成 PENTIUM PC 。

在眞實度的模擬方面，由於這次模擬的車種是房車，因此較一般賽車略重的車身、稍遜的抓地力，將帶給玩過 IndyCar Racing的玩家完全不同的臨場感受。爲了繼承以往優良的擬眞傳統，有許多擬眞選項還是被忠實保留下來，例如你能藉由調整你的輪胎種類與胎壓、齒輪箱的比例、整流板的型式等擬眞要素來獲得更好的臨場效果。對於屬於新手級的玩家，遊戲也提供自動排檔、煞車的功能，使你在駕馭愛車時能夠駕輕就熟。

在比賽的場地方面，雲斯頓賽車提供玩家們與雲斯頓大賽完全相同的場地來讓你一展身手，由最短的 Bristol International Raceway，到最長的 Watkins Glen International，共有九個跑道任你狂飆，如果你還嫌不夠的話， Papyrus 預計在遊戲發行後推出的 DAYTONA 場地資料片相信能滿足你的需求。

這套預定在十二月時在美推出的賽車遊戲，很明顯得將超越其他的競爭者在賽車遊戲的領域中奪得領先的地位，至於領先的幅度，則視你電腦的CPU能提供多少的馬力支援而定，値得玩家注意的是，只有 CD-ROM 的版本才提供 SVGA 的遊戲畫面，使用磁片版的玩家將只能得到比較次級的標準 VGA畫面效果，因此，在你來不及將電腦升級成PENTIUM之前，也許購買一台 CD-ROM 將是不錯的選擇。

標準VGA與 SVGA 模式的畫面比較



320×200 256色的遊戲畫面

640 × 480 256 色的遊戲畫面

多方位的攝影回顧功能

在賽車過程中，除了可以切換不同的賽車視角外，玩家還可以隨時打開攝影回顧功能（REPLAY ）來回顧自己的精采表現，這時的操作方式與錄影機很類似，除了擁有迴帶、快轉、編輯等功能外，最重要的是你還可以由各種不同的角度來觀賞自己的賽車英姿哦！



尾追視野

車上視野

完美的畫面眞實度模擬

在強大的動畫引擎支援下，在賽車過程中還會有許多特殊的畫面效果使眞實度大爲提高，例如在車輛互撞時除了冒出火花外，零件也會四處飛散；將車子開過草地時將使塵土飛揚等等畫面特效，皆有助於提高臨場感。當然，如果你是使用較爲慢速的電腦，關掉這些特效選項能使畫面的流暢度大爲提高。

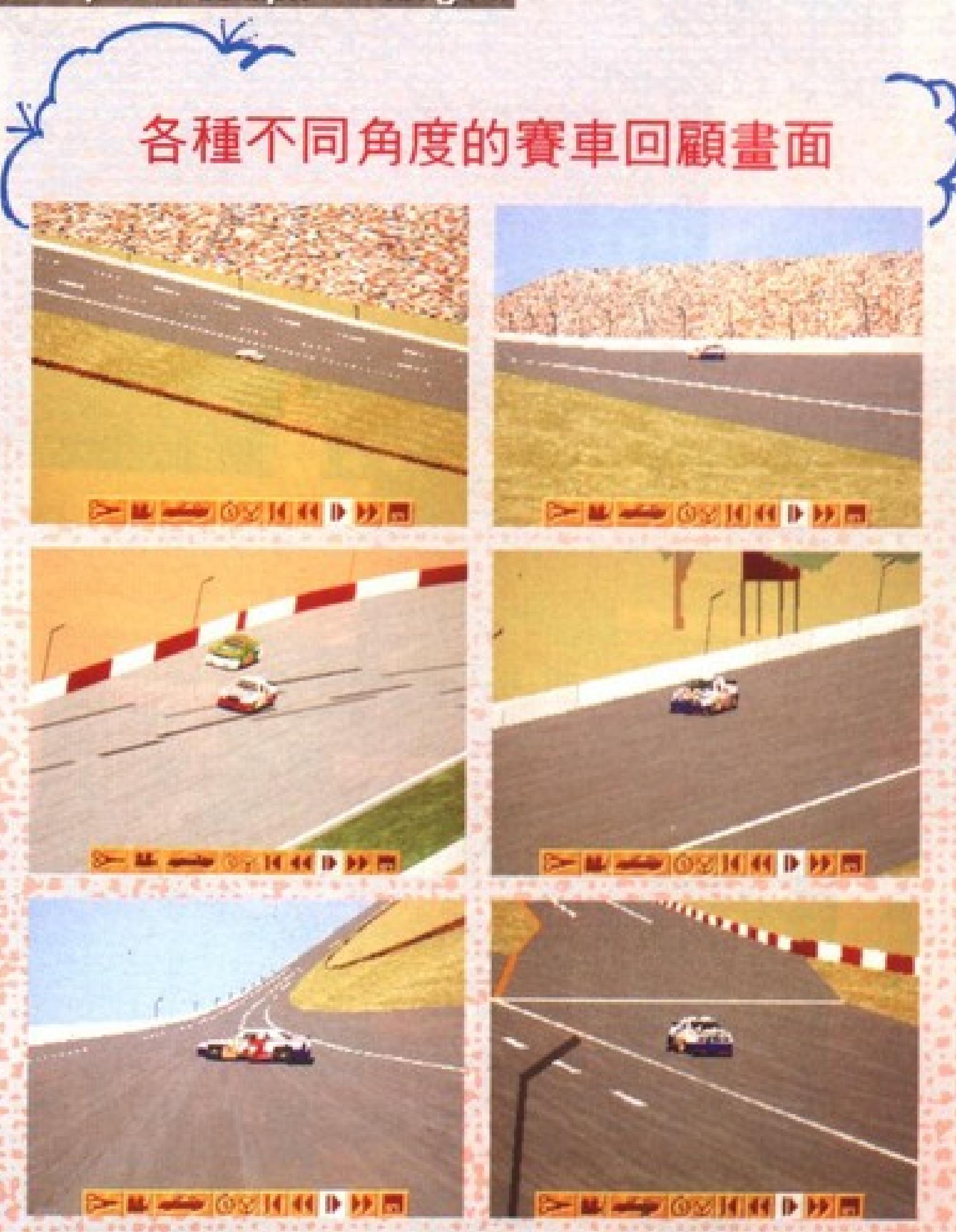


賽車撞壁後迸出一團團的火花

開過草地後塵土飛揚

可以任由玩家調整的各種畫面特效選項

各種不同角度的賽車回顧畫面



●超級運動員●

傳奇重現

Apple時代超級大 Game 再度重現江湖，此次以嶄新的面貌在Window上面秀給各位玩家看，更多的關卡、更多的玩法讓玩家選擇，歡迎舊雨新知加入挖金的行列。



Windows版

■類　　型：智育　■發行公司：軟體世界
■容　　量：約10MB　■出版日期：未定

本遊戲的故事情節爲玩家所擔任的主角是一名抓犯人的獎金獵人，有天誤闖專門掠奪他人財物的班格林帝國（Bungclking Empire），主角就以子之矛攻子之盾，到處盜取帝國的寶藏，你的目的就是把帝國的寶藏盜光。

這個遊戲的故事情節和操作方式都非常簡單，身爲主角的玩家必須在多層的迷宮中爬上爬下找出隱藏的寶藏，同時得避開敵人的追殺。

編輯功能讓你盡情發揮

叫出指令視窗

擺放人物

編輯創造關卡模式

遊戲雜項設定畫面

增加樓梯、平台

設置黏磚

放置寶藏

輔助說明幫助玩家

設計名家操刀 老Game再出擊

於 Apple II 的時代《超級運動員》這遊戲幾乎攻占了每台個人電腦。在當時雖然最高解析度只有 CGA 四色，但其創意與耐玩性卻使得大家瘋狂的愛上此遊戲，歷久不衰。奇妙大百科的設計者 Jeff Tunnell 先生毅然決定重新設計此經典之作，再度重現於個人電腦的螢幕上。究竟 Jeff 的最新力作只是舊瓶裝新酒或是賦予本遊戲一個全新的生命呢？

遊戲一開始時，可以選擇以單人或雙人模式來進行內建的關卡。單人模式有一百五十關內鍵關卡，而雙人的模式則只有三十關供玩家玩。少不了的自然是自行創造新關卡的功能。由於使用滑鼠使得整個編輯過程相當方便。如果啓動選單中的泡泡輔助選項，從一開始的遊戲選單到編輯功能的每個細部功能，都會出現一個可愛的小對話泡泡，言簡意賅的敘述其功用。編輯完的新關卡可以立即試玩、修改、以及存檔。可以預期的是電子佈告欄及國際網路上的檔區將有許多交流及向高手挑戰的創作關卡流傳。

更多更新的設計 讓你玩得更痛快



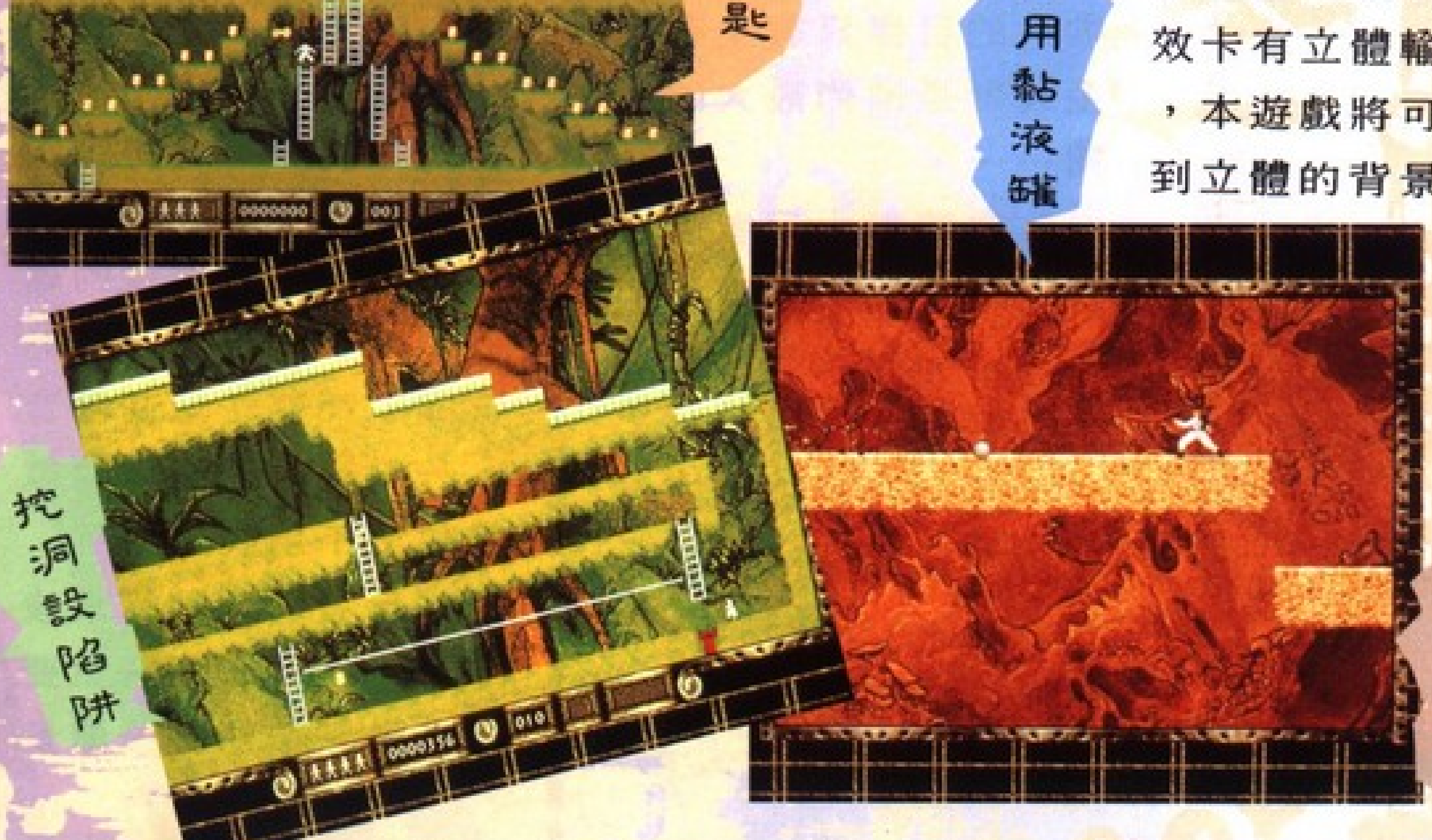
遊戲選單設定

初進遊戲的選單，可設定一些音樂、音效、操作方式等功能。除了原有的上、下、左、右、挖洞等六個操作鍵外，這次又新增了三個功能鍵：拿取物品、使用物品以及點燃炸彈。物品計有吊索、鑽子、毒霧、黏液筒等五種，炸彈分大、小兩種；有多色鑰匙，四種可吃的寶物，以及六種不同的門。由於新增了許多物品，再加上華麗細緻的背景圖案，使得遊戲進行時有更多的謎題變化．設計關卡時有更廣闊的思考空間，無庸置喙的是將本遊戲推向一個新的頂峰。

背景音樂與音效均有出色的表現，如果音效卡有立體輸出的功能，本遊戲將可讓您享受到立體的背景音樂。除了傲人的畫面美工和音效表現外，遊戲進行的流暢度和操控性佳，更是讓人滿意，令筆者幾乎忘了〝她〞（視窗環境）的存在！內建有〝無敵〞模式，可任意跳關及增加人數（或許是考慮到目前尚無在Windows下的遊戲修改工具吧！最方便的是可以任意存取檔案，沒有其他動作遊戲強迫玩家一路打到底的不合理設定。

本遊戲在各方面的表現，打破了原本有些人認爲只是重新包裝的疑慮，多項創新的設計，也將再度使〝超級運動員〞的威名揚威遊戲界，綻放光芒。

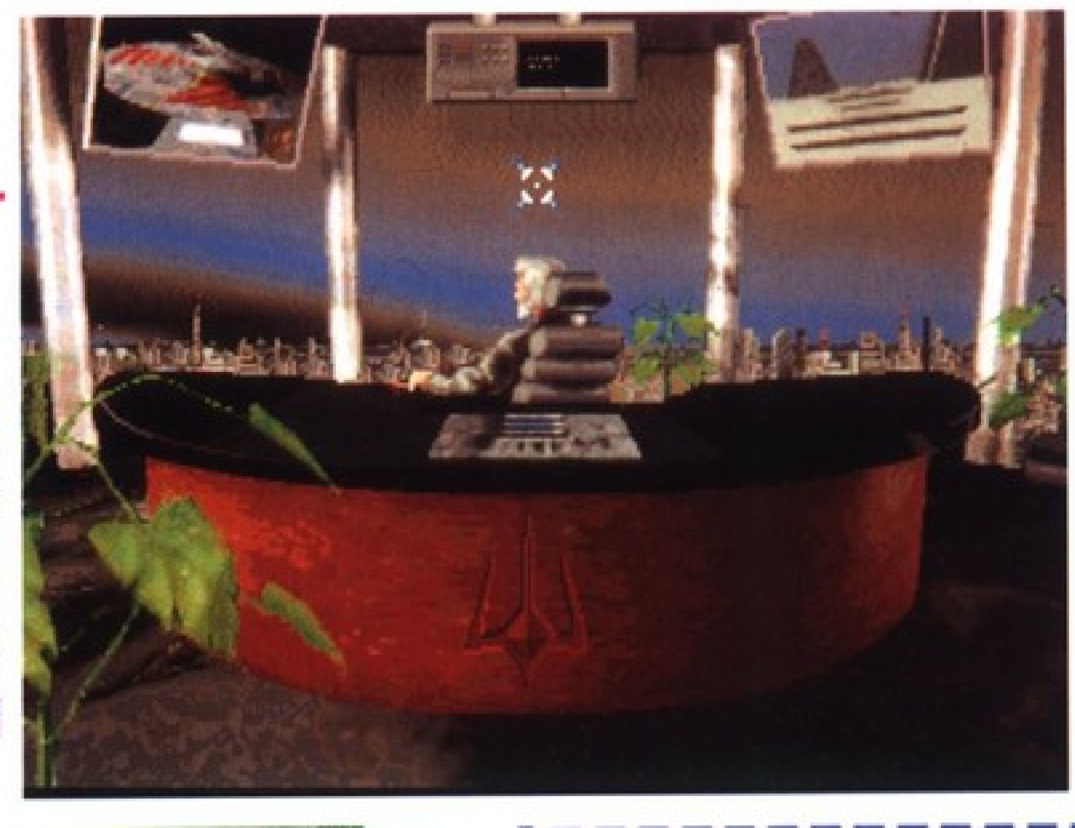
遊戲中各物品畫面



使用毒霧

Delta V

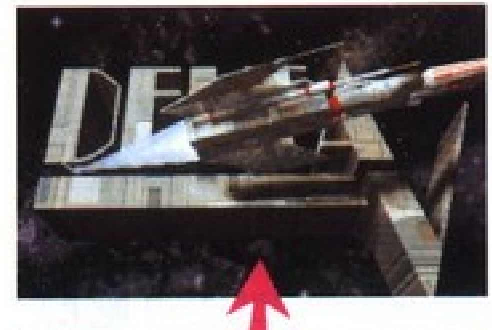
由 Bathesda 公司所製作的 Delta V ，曾經獲得 1993 年 CES 大展中的最佳動作遊戲，在雜誌上廣告了一段時間後最近才正式上市。酷愛挑戰速度極限、擁有閃電般反射神經的玩家， Delta V 將會毫不留情的取走你們獻祭的靈魂。



■類　　別：動作射擊
■出版公司：未定
■容　　量：未定
■發售日期：未定

動感十足精彩萬分

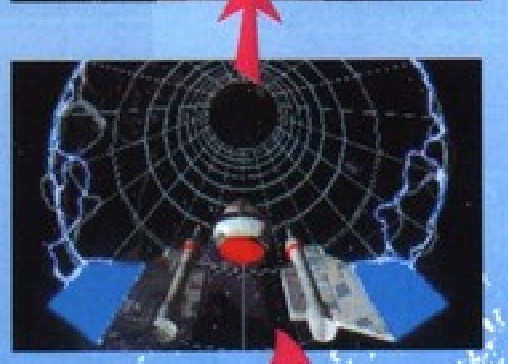
片頭動畫











在公元二十四世紀時，強大的跨國公司成了支配地球的強權之一，這些公司利用名為 Gai--Joku . Sence Net 的巨大全球網路系統來進行資料的傳輸與儲存，同時也藉著種種網路上的非法資料傳輸來獲取暴利，而這個年代中的 Hacker 則是將自己的神經系統與網路連線，或受雇於人或單兵作戰，從這些跨國公司龐大且守衛森嚴的網路中劫取價值連城的資料，他們叫做Netrunner，唯一的目標只有生存，金錢則是他們最大的榮耀……。

在遊戲中玩者所扮演的是一個失風被捕的 Netrunner，為了自己的生命安全而被迫要幫 Black Sun有限公司進行資料劫掠的不法勾當，在所謂的 Cbger Space 中出生入死，進行各種性質不同的任務。



任務簡報



掛載武器

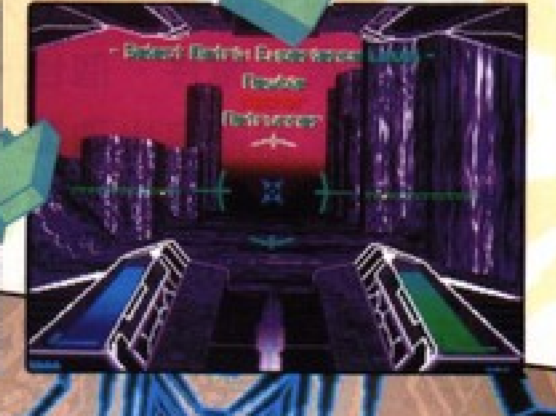
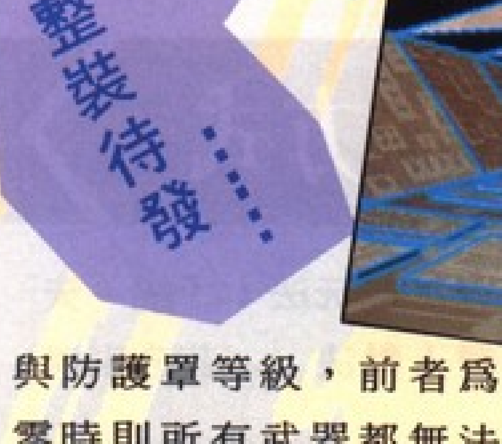
遊戲最驚人的地方，正如其所標榜的一樣，是一個前所未見的動作遊戲，它驚人的流暢度，和整體呈電漿色系的網路隧道、與天空，充分表現出 Cbger Space 中的無機質世界的冷硬感覺，再加上它在網路中作戰時無可比擬的速度感，甚至連死星上的坑道戰都無法望其項背，一般等閒的賽車遊戲當然更不用說。

玩者所駕駛的飛梭 --Delta V，有兩個重要的能量指標能量槽儲量

享受速度、放縱視覺





與防護罩等級，前者爲零時則所有武器都無法運作，後者爲零時那就只有回老家去囉！在可見的武器市場中，有許多具有威力強大的新型武器，更大的能源槽、更厚的防護盾、後燃器，可惜你所屬的 Black Sun 公司不是十分爭氣，這些武器都得要從別家公司的研發資料庫中偷取才能讓你使用到這些武器；另外一個特殊的地方是，玩者所乘的飛梭在愈靠近地面時速度會愈快，只有在機體完全貼地時才能得到最高速度，可是這樣又會產生大量的廢熱，積存過多廢熱則會對機體造成傷害，只有拉高高度才能有效的散熱，可是速度也會相對減低，再加上高空中有爲數衆多的自我防衛機制和炮火在等待著你，所以如何在網路上求生存的祕訣就在於如何在高熱和速度中求取一個平衡，再加上每個任務都有一定的時間限制， Netrunner 的命可眞苦呀！

各種刁鑽難纏的路障關卡

要玩Delta V，所需要的是一付閃電般的反射神經，在網路隧道中有各種難纏可怕的地形，有隨時從天而降的大閘門，有間不容髮勉強只能容飛梭通過的柵欄，只留右左兩邊狹路的V字型路障，有只留下方一個小孔或中間一個小孔的高牆，又或是在路中央四處林立的高柱，遮斷你拉高生路的屋頂，而這些障礙都必需在極高的速度下通過，更別提還有時間和護甲的限制，往往才剛閃過一個障礙，在不到零點幾秒的時間中下一個可怕的障礙又已迎面而來，而同樣玩者還得要分心它顧飛梭的能源存量，機體溫度、護甲強度；甚至連在飛過同一條路徑數十次之後都會因爲一個微小的反射動作錯誤而機毀人亡，但卻又會爲了那暢快的速度感而忍不住要再一次進入遊戲……。





轟動一時的格鬥遊戲－武將爭霸現在終於要推出第二代了，不但畫面更漂亮，動作更俐落，人物的招式也多了許多，快打迷們長久的等待絕對是值得的。

■類　　型：動作
■容　　量：未定
■發行公司：熊貓軟體
■出版日期：未定

去年的七月份，熊貓軟體甫推出「三國志武將爭霸」，即在國內的軟體市場以及玩家的心目中，造成無比的轟動。大家最驚訝的莫過於：PC 上怎麼能夠將動作遊戲表現的如此好呢？尤其又是快打類型的 GAME 。不論是人物造型、動作招式、背景畫面或流暢度，皆能抓得住玩家的口味，的確是一部夠水準的作品。這一次，又再度造訪「動作宮殿」－熊貓軟體；因爲「武將爭霸２」已經準備再和玩家們見面了，「這是今年本公司的主力產品，且將之定位爲『歷史格鬥經典』」企劃如此說道，由此可見，一定是非常的精彩。就讓筆者一一道來吧！

這一次人物角色可分爲「君主」、「軍師」、「武將」以及「小兵」，各國的角色如下：

『魏』

君主：曹操
軍師：司馬懿
武將：張遼、徐晃、夏侯惇、夏侯淵、許褚以及典韋。

『蜀』

君主：劉備
軍師：諸葛亮
武將：關羽、張飛、趙雲、馬超以及黃忠。

『吳』

君主：孫權
軍師：周瑜
武將：孫策、甘寧、太史慈以及黃蓋。



『呂』

君主：呂布
軍師：無
武將：呂布

『小兵』

刀斧手：手持刀及盾牌
弓箭手：手持弓箭
長槍手：手持長槍





君主及軍師皆不會上戰場格鬥，僅有武將與小兵可以上場廝殺。武將數量共有十六位，除了將第一代的武將都重新繪製造型之外，更增加了五位勇將。這五位武將分別是曹魏的張遼，孫吳的孫策、太史慈、甘寧和黃蓋。在造型上除了講究武將的個人特色之氣勢外，這次，更針對每位武將的服裝、佩件、個性、武功招式……，根據歷史上的記載而定出造型。此外，每位武將的祕技、絕招、必殺技，都重新設計過，所以說，不僅在寫實細膩的人物造型，或是獨妙絕倫的格鬥技巧上，這會兒，熊貓肯定又要起另一個格鬥風暴了。

三種遊戲進行方式

在遊戲進行方面，共有三種玩法：「統一天下」「武將爭霸」以及「雙人對決」。茲分別說明如下：

『統一天下』－ 回合制的戰略格鬥快打

遊戲一開始，先選擇「魏、蜀、吳或呂」其中一個國家，再以其所屬之武將及小兵向其他三國挑戰，玩家必須攻佔所有的據點，才算完成統一大業。

『武將爭霸』－ １人與電腦對抗的格鬥快打

玩家可以從十六位武將當中挑出一位來與電



▼徐晃 V.S 關羽

▲張飛 V.S 徐晃



各具特色的場景

在場景方面，所有在一代中出現的場景都經過考據及重新繪製，另外配合新的出場人物，也增加了新的場景。每一個場景都是依據該名武將所發生過的重要事跡或戰役而定，例如趙雲單騎救主的地點 -- 長板橋；黃蓋獻苦肉計而火燒曹操的所在地 -- 赤壁……等等，都出現在遊戲中，每一個場景無一不是該名武將活躍的地點。除此之外，每個格鬥場景也加高加寬，讓武將們有更寬敞的格鬥空間，更能盡情地發揮。在此，背景的變化才眞的有夠酷；局部動畫當然是在所難免，這次也不落俗套地加進了雙層捲軸，至於如何的精彩，當然要靠玩家耐心的等待囉！

至於加分關的設計，第一代是騎馬射箭，這一次將注重拳腳功夫的靈敏反應，端看玩家是否能抓得住時間差的要領，方能巧妙地通過考驗。

腦一較高下。三戰兩勝制，共須戰勝十六場，方爲破關。

『雙人對決』一 兩人互相較量的格鬥快打

最後，筆者大膽的向熊貓問到：到底一代與二代有什麼不同呢？

「絕對會有讓玩家們驚喜的內容，目前仍屬祕密。反正總歸一句『　一代有的，二代還是有；一代沒有的；二代全有了！』」

「我們熊貓的目標是：成爲台灣的 Capcom；進而成爲中國人的 Capcom 來與日本的 Capcom 一較高下」一這是熊貓的雄心壯志，我在此預祝熊貓早日實現，我們也可以與有榮焉啊！



▼呂布 V.S 甘寧

▲夏侯淵V.S 張飛



▲黃蓋 V.S 徐晃



▲夏侯淳 V.S 典韋



▲夏侯淵 V.S 黃忠



▲許褚 V.S 馬超



▲甘寧 V.S 夏侯涼



▲夏侯淵 V.S 孫策



台灣模擬選戰

臺灣模擬選戰是第一套由國人自製的模擬選舉遊戲，除了擁有獨特的美工畫風外，遊戲還以幽默、寫實的手法來描繪台灣的選舉文化，可說是一個既有趣、又嚴肅的策略模擬遊戲。

■類　別：策略模擬　■出版公司：軟體世界　■容　量：未定　■發售日期：未定

在臺灣歷史上第一次民選省長、直轄市長選舉即將在年底舉行之前，一場電腦上的模擬選戰卻提前開鑼了！由軟體世界預定在選舉前發行的台灣模擬選戰，將使你放下區區一介投票人的身段，堂堂投入這場激烈的選戰，成爲集三千寵愛於一身的候選人，如果你能善用各種選舉謀略，便能順利的進入民主政治的殿堂。

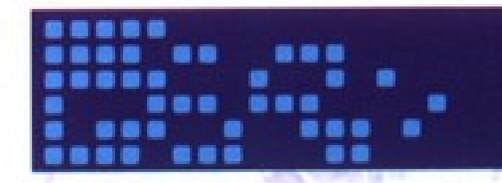
臺灣模擬選戰的基本設定是以1992年立法委員與1993年縣市長選舉爲藍本，玩家可選擇參加小選區的立法委員選舉進入國會殿堂爲民喉舌，或是參選大選區的縣市長選舉來角逐百里候的寶座。遊戲的進行方式和一般的培育遊戲相當類似，每個候選人在成立競選總部，徵募了總幹事、顧問、助選員等幕僚人員後，便必須安排每天行事曆來進行各種五花八門的選舉謀略，在多元化的經營後等待最終的開票結果，與一般培育遊戲不同的是，你所期待的結局只有一個順利當選你所參選選區的立法委員或縣市長！

在資料的設定上，臺灣模擬選戰是以眞實爲主，遊戲中將全國二十七個選區的地理環境、風土民情、地方派系、選民結構等選情資料依據現實的情況加以量化，並作爲遊戲中足以影響選戰結果的因素，基本上，玩家若能考量各選區的地方色彩，作出順應民情的決定，必能獲得選民的青睞，如果你搞不清楚狀況，在選民教育水準較高的選區斬雞頭、辦流水席，甚至賄選，可能會因此而一敗塗地。

除了描術選舉文化的各層面相當齊備外，臺灣模擬選戰最引人注意的特色應該是美工的風格了！遊戲中所有的圖形看似未經細膩化的修整，但再三玩味後卻散發出一種「土味」，畫風的感覺很像台灣一些古早的漫畫一粗略的筆觸下卻帶濃濃的鄉土味，雖然作者似乎意圖以此手法諷刺台灣不成熟的選舉環境，但在電腦遊戲畫面力求精緻的現在，能否爲玩家喜愛仍有待驗証。

在年底選舉將屆的今日，臺灣模擬選戰的出現並非巧合，而是作者葉建德先生在長期觀察選舉文化後，以遊戲來作爲其表達意見的媒介，除了戲而不謔的遊戲性外，還帶有一般遊戲少見的社會人文色彩，雖然以社會的角度來看，遊戲中留有批判、諷刺現實的餘地，但在玩家的電腦中，則將是一場有趣、複雜的選舉戰爭。





由於本遊戲旨在描寫台灣的選舉文化，因此在選舉招術、事件的描繪上可說是游走敏感邊緣、大膽披露內幕！舉凡互挖椿腳、鬧場砸台、按鈴申告、散播黑函、買票賄選、搓圓仔湯、斬雞頭等齷齪的選舉花招在遊戲可說是層出不窮，但爲了贏得選舉，玩家還是得硬著頭皮來幹，另外放黑槍、擺炸彈等暴力手段雖然爲大衆所不齒，但在情勢不利時，挺而走險權宜行之也許能扭轉戰局，基本上，本遊戲將台灣惡質的選舉文化描繪的相當露骨，幽默、諷



↓報導選情的電視新聞節目。

↑軟體世界雜誌參選台北縣立法委員！？

整裝待發，親身投入激烈的選戰！

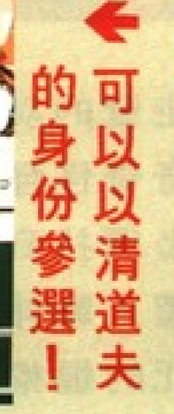
遊戲一開始時，玩家可選擇使用預設的候選人，遊戲提供了李登輝、趙少康、王建瑄、黃信介、陳水扁等數十位眞實政治人物供玩家抬轎。你也可以選擇自行創造人物來使自己親身投入選戰之中，遊戲允許玩家輸入自己的姓名、政黨，也可以讓玩家選擇是否擁有政府官員、政黨幹部、企業主管、社團幹部與社會賢達等地位來擴充自己的選舉資源。除此之外，最有趣的是你還可以自己作出一張比較順眼的臉來玩，藉由選擇臉型、髮型、臉鼻、眼鏡、鬍鬚等圖素，玩家可以組成一張與衆不同的肖像，所有肖像組合也有將近一萬種之多！



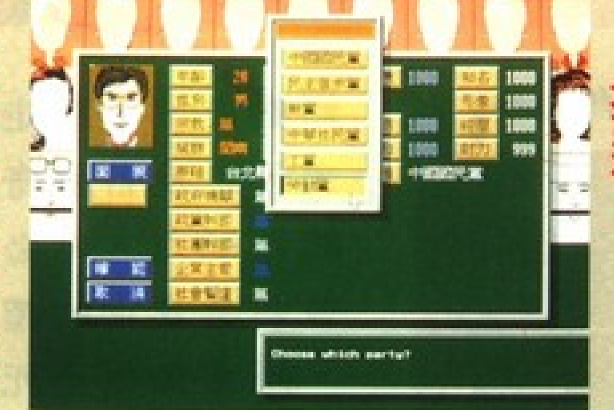
↓創造人物時可輸入自己的名字。

↑選擇預設的政治人物，第一個竟是李登輝！

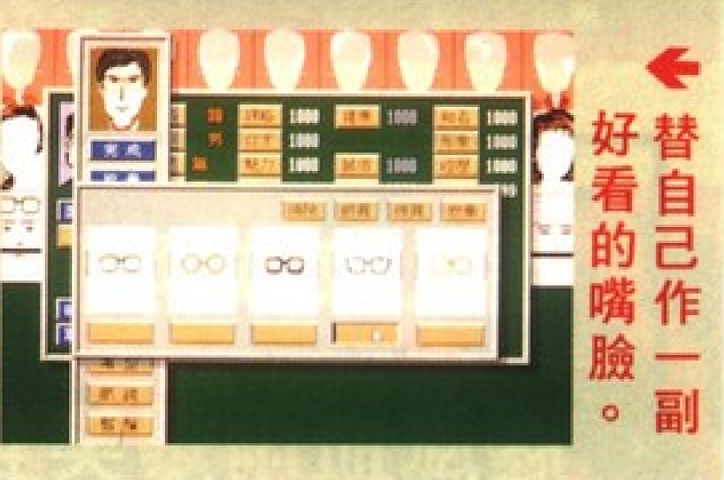




←可以以清道夫的身份參選！



←各種黨派任你挑選。



←替自己作一副好看的嘴臉。

選舉花招百出，不惜一切代價贏得選戰！

刺性十足！

按鈴申告。

假裝受傷。

辦野台戲。

打擊金牛。

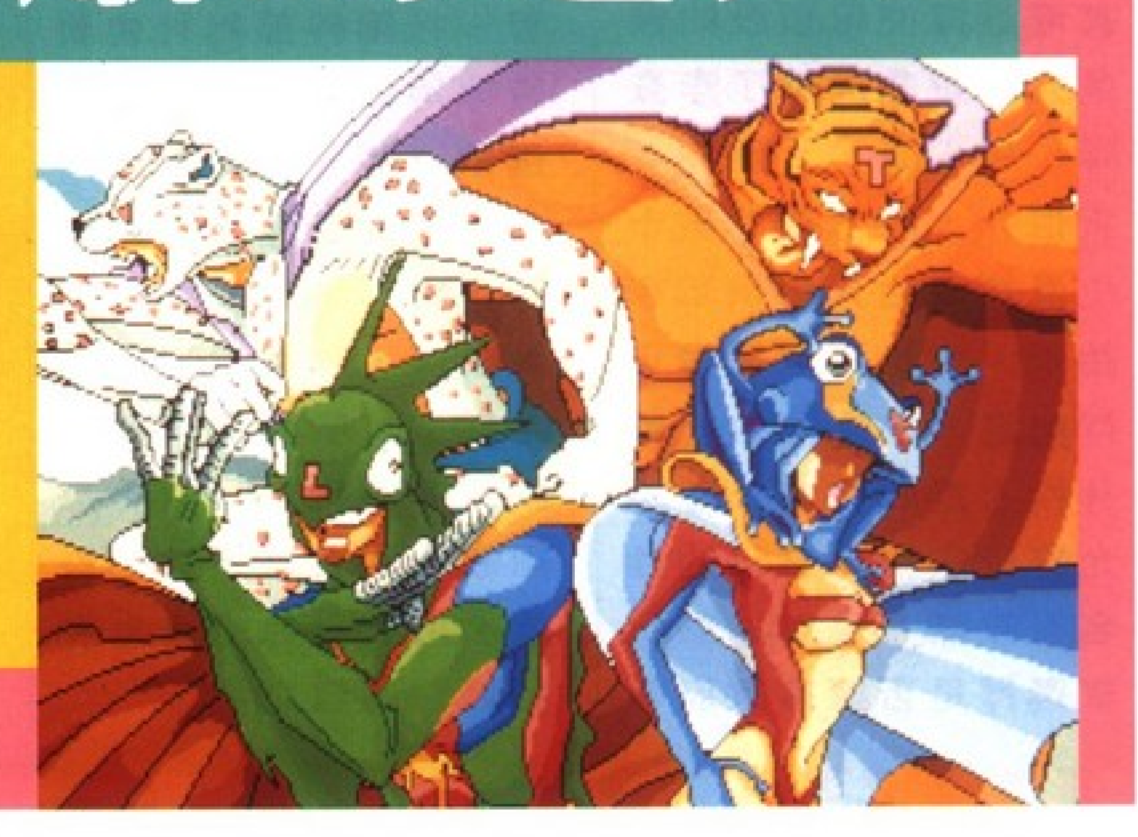
斬雞頭立誓。

搓圓仔湯。

L-MAN 蜥蜴超人

『高等低級」喜劇漫畫 L-MAN 終於決定要搬到電腦上演了！這款由大宇DOMO小組所製作的遊戲無論是在系統、戰鬥、畫面等方面都獨具風格，喜歡艾雷迪漫畫的玩家們可千萬不要錯過囉！

■類　型：視覺格鬥
■容　量：未定
■發行公司：大宇
■出版日期：年底





超人家族再現江湖，腥風血雨爆笑到來

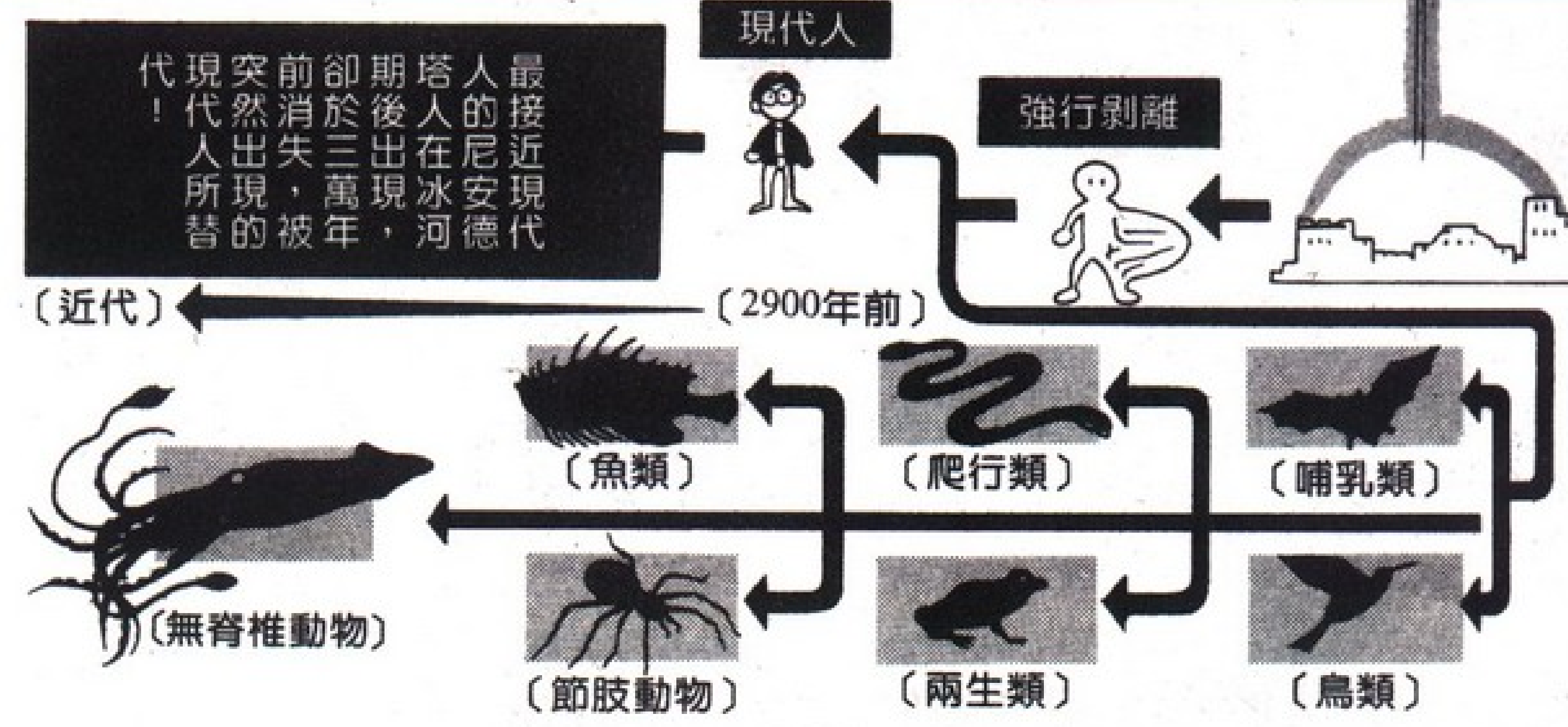
由本土漫畫家艾雷迪所編繪的漫畫「L-MAN 蜥蜴超人 L-MAN」即將改編爲同名電腦遊戲！在上期 SUPER NEW FILE 中，本刊已披露一點點關於 DOMO 小組與漫畫家艾雷迪的合作消息，四方反應激烈，於是特地再派員前往了解最新消息，這期爲各位擴大介紹。

L-MAN 故事的開始在三萬年前，一批超越現代文明的超人們從遙遠的銀河外來到地球，他們在地球上建立了極高度的文明，並由五大家族聯合統治。但蝙蝠家族爲掌權而發動戰爭，可怕的武器造成超人們的能力退化，毀滅了一切，所有的家族都不知去向。三萬年後，人類建立了自己的文明，而這些超人家族的倖存者便隱藏在人群中生活著，蝙蝠家族的德古拉企圖再次佔領地球，三萬年前的野心及恩怨使風雲再起，大家族中的有志之士將聯手對抗的魔掌。

遊戲中，玩家是一個名叫「蕭建仁」（綽號〝小賤人〞）的高中生，雖然外形和一般人無異，但其實是當年蜥蜴家族的傳人，體內具有超能力的特質，如變身之後會有刀槍不入的蜥蜴皮、攀牆走壁的功夫，以及各種奇奇怪怪的超能力。你必須找到並聯合其它的超人夥伴，阻止長生不死的蝙蝠家族一干惡黨，尤其是在學校中擔任校長的大頭目「德古拉」，以拯救地球上的小褲褲。







「蜥蜴超人」這部漫畫從82年暑假起，在大然出版社所發行的熱門少年TOP周刊上開始連載，至今廣受歡迎，單行本也已發行了第二輯。這部漫畫最引人的地方，是在於其中人物角色的各種古怪造型、無厘頭式的劇情、以及無傷大雅的高等低級喜感，交由DOMO小組製作相當適合，除了美工繪製造型相當生動外，企劃本遊戲的專職企劃姜崇熙先生也藉以設計出符合漫畫原味的喜感內容，並參考其他平臺遊戲以開發新系統。

遊戲的操作全程支援滑鼠，雙人對戰時則有一方須使用鍵盤，另外還提供查詢機能，方便玩者查詢招式或相關資訊。如果你想享受一下感官刺激，也想嘗試一下戰鬥的快感，與DOMO小組的爆笑威力，「L-MAN蜥蜴超人」絕對是最適合的遊戲。當然除此之外，L-MAN還有以下的遊戲特色…





漫畫人物——粉墨登場！

L-MAN 中的人物共有二十多個，每個人物的各種動作經過了美術人員的精雕細琢後，個個唯妙唯肖，完全符合漫畫版的造型，而招式不但有漫畫版的也有新設計的，好比企鵝兄弟的保齡企鵝炮攻擊和建造冰屋防禦。用電腦製作成連續動畫的效果相當好，甚至提供超過漫畫的趣味，加上企劃的高等低級腦袋，眞是完美演出。遊戲依照漫畫劇情分成十三道關卡，每道關卡之間加入單張靜畫或少量動畫以便串連劇情，另外還設計了雙人對戰的功能，增加兩人同玩時的樂趣。

這裡是不是熱門少年TOP！
老大！鎮定點！
救命啊！
可惡的DOMO！爲什麼我只是配角！

......!!
...!!

過場動畫--悲情兩兄弟

保齡企鵝砲！

企鵝兄弟絕招之一--保齡企鵝炮！

嘿..

企鵝兄弟絕招之二--冰屋防禦！



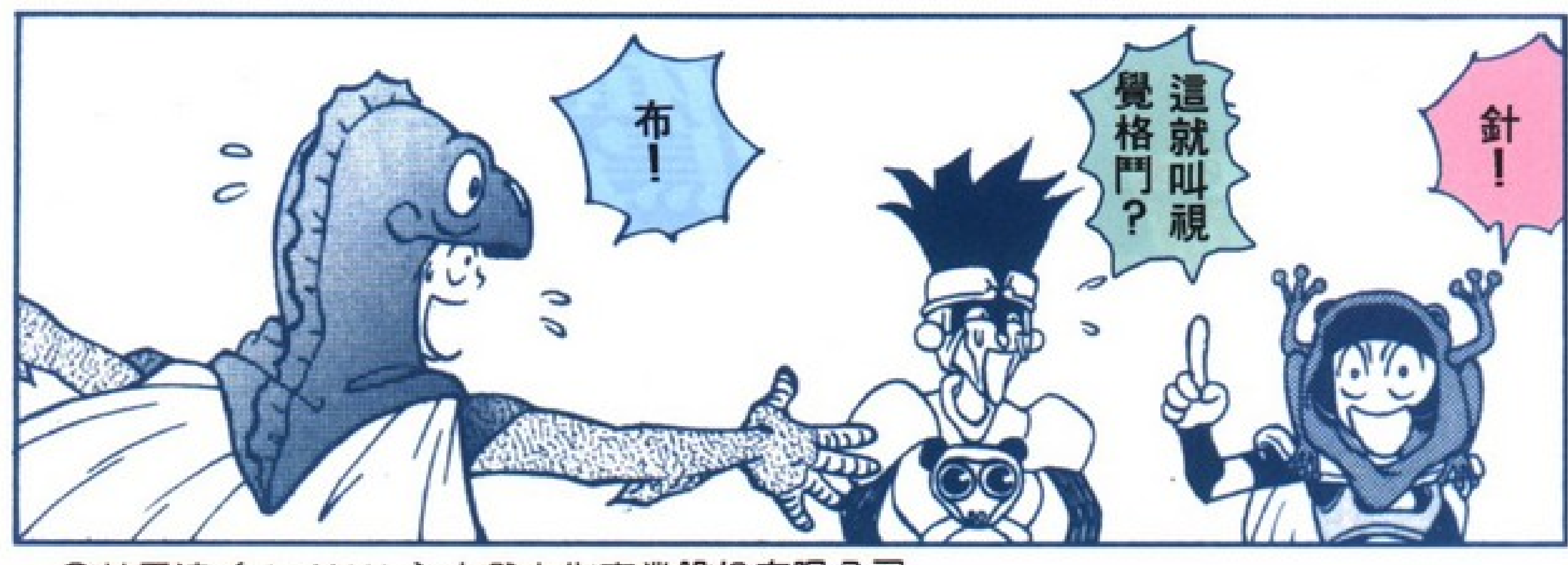
新奇的視覺——格鬥模式！

遊戲的型態，採用了漫畫的分鏡手法與卡通的動畫播放方式，將種種格鬥招數加以展現，放棄直接操作主角做動作的方式或戰鬥數字化的方式。由於各種招式完全以圖形表現，因此將這個遊戲的類型定爲〞視覺格鬥〞。

令人感到興奮的是，漫畫界與電玩軟體界首度合作的成果，已經開發出相當成績，除了電腦應用展中揭露了的一小部份之外，更多圖形及企劃概念都已進入製作期。初見 L-MAN的



L-MAN 攻擊時的連續動畫



視覺格鬥遊戲的特色—分割視窗



人一定會對它的遊戲類型〝視覺格鬥〞感到一頭霧水，負責架構整個遊戲的姜崇熙表示，因爲這款遊戲是從漫畫移植而來，因此他與製作小組想了很多方法模擬漫畫的分鏡及效果，爲此大傷腦筋，最後參考衆多國外同型態的遊戲後，才決定採用現在已公開的遊戲方式，並自定新名詞來表示遊戲的類型。

電玩版本的劇情設定和漫畫相當接近，遊戲一開始就會遇上嗜好偷胸罩的暴力變態男，你可以用拳頭或腳踢的招數來攻擊他，若遭到反擊體力下降時可以用防禦來等待體力回復，最聰明的是閃到一邊去涼快，將打敗對手的任務留給其他同伴。

當戰鬥開始時，雙方角色會顯示在畫面上，畫面下方代表倒數計時的菱形圖示會開始閃爍，在閃爍停止前玩者必須選定好招式。選招時，首先要選擇「攻擊」技或「特殊」技，攻擊技可以是攻擊對方，而特殊技可以補充體力、精神力或進行防禦攻擊選擇完成後，就會出現戰鬥動畫了。不過事情也不是那麼單純，比方說角色的精神力或體力不夠時，應該用招式補充或者將控制權交由另一位角色來繼續戰鬥。還有遊戲中的角色有和漫畫相同的性格，和一些隱藏的弱點，玩者如何找出這些弱點，再運用各種方法打擊，也是很傷腦筋的。此外，在戰鬥中會發生一些突發狀況要求玩者解決，玩家可以自行決定。若玩者的招式組合、對手的弱點等等都能運用得當的話，在下一關能力會提升，而且還會增加新的絕招。

L-MAN VS 變態男



製作中的變態男持槍攻擊畫面





飛鷹騎士



目前市面上帶有RPG成分的戰略遊戲不多，但成名的作品卻不少，大概是因爲此類型遊戲往往更能激起玩家們將其破關的慾望，不忍釋手，一玩再玩。『飛鷹騎士』的表現如何呢？可能引起轟動嗎？就讓我們拭目以待吧！

■類　型：戰略　■容　量：未定　■發行公司：精訊資訊　■出版日期：12月

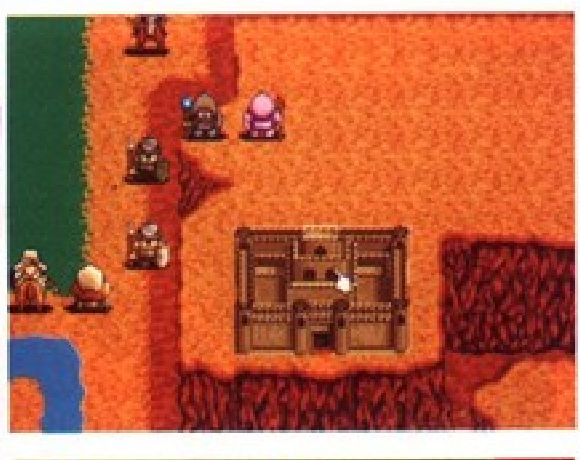
近來市面上出現了許多以角色扮演爲中心，而以戰略遊戲爲主體的軟體。這種型態的遊戲由於故事性濃厚，又不失戰略遊戲的趣味，不但在日本的電腦遊戲市場受到玩家青睞，在國內各遊戲設計公司引進後，亦馬上大受歡迎。本來嘛，玩了那麼多大規模的戰略遊戲，卻不知爲誰而戰，爲何而戰；偶而換換型態，融入遊戲扣人心弦的劇情之中，也算是不錯的享受喲！國內的角色扮演式戰略遊戲方問世不久，玩家的接受度也很高；未來在市場上的生命力如何持續與茁壯，就端看各家公司在企劃劇本上所下的功夫了。言歸正傳，今天要向各位介紹的新遊戲〔飛鷹騎士〕，就是一款即將問世的角色扮演式戰略遊戲，設計人員在這款遊戲的故事架構上花了相當大的心思，尤其在角色的刻劃上也表現出一個英雄人物內心的矛盾與掙扎，是難得一見的新嘗試。以下就讓筆者來爲大家介紹〔飛鷹騎士〕的故事背景吧！



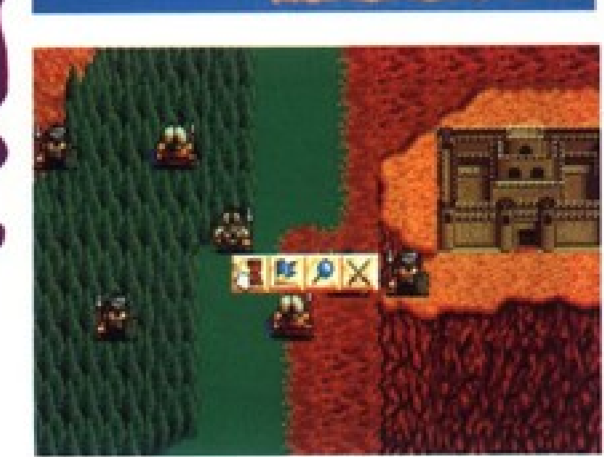
遊戲可用滑鼠輕鬆操作

升級後才能轉職

有多種不同的地形









召喚傳說中的冰雪女神～希娃。

雷系魔法中的光電術

轉職成爲召喚士後

黑暗魔法中的石化術，將敵人變成石頭。



悲劇英雄，亞力斯　坎特貝里

亞力斯　坎特貝里這個人未曾出現在任何一部中外史料之中，但是在那個神魔共存的時代裡，他確實帶領著當時的人民推翻了原本的專制君王，並且建立了一個嶄新的王國。然而在此之後，便不再有人見過他。

時間是基督降生後九百年左右，在歐陸東端的安德雷西亞地方，北方居住著稱爲巴爾寇尼斯的蠻族，南方接鄰大海，而當地的主要經濟命脈就是靠著南方海洋往來的商船與外界貿易。原本立國於此的安托雷奧王國，長久以來由於歷任國王的精力圖治，大抵上都能維持境內諸侯間的和平，並且抵御北方蠻族的入侵。但是自從王國騎士團叛變，擁立布蘭赫特爲帝後，安德雷西亞便陷入了空前的戰亂。四方諸侯爲了爭奪領地而混戰不已，北方蠻族也趁機南徙，大肆搶奪；甚至就連鄰近國家的地方諸侯也趁勢揮軍入侵，想要分一杯羹。面對這種窘境，身爲帝國皇帝的布蘭赫特當然想要掃除地方勢力來鞏固帝國基礎，因此派出精銳的部隊想要找出散落各地的六樣祭器，企圖借助邪神的力量來統一帝國，而這隻精銳部隊的指揮者就是故事的主角亞力斯　坎特貝里。有關這位後來被安德雷西亞居民稱爲〔飛鷹王〕的英雄其被詛咒卻又充滿傳奇性的一生，將是劇情的重點。他要如何面對自己的身世與命運，又如何在一個充滿背叛，崩壞，没有正義的封建制度下掙扎呢？

除了多線式的劇情架構相當豐富外，遊戲也引進了新的戰術編隊系統和完備的角色升級系統。在安德雷西亞地方除了由人類統治的王國之外，還散居著妖精，矮人，魔族等的弱勢族群，他們雖然在數量上不及人類，但他們都擁有特殊的專門技能，如果能在部隊中招入這些種族的傭兵，將可大大的提昇戰鬥力。因此要將各種不同職業，不同種族的士兵相互編組就顯得相當重要。飛鷹騎士引進了與遊樂器上相當受到歡迎的遊戲〔皇家騎士團〕相似的編成系統作爲戰術架構的基礎。在這個系統中，每一位登場的角色都可率領一隻由六人組成的部隊，也就是說玩者陣營中有幾位角色，玩者就可擁有相同數量的部隊。這些登場的角色職業各不相同，讓他們在城鎮中招募士兵，便能募得與他們職業種類相同的角色；並且各部隊的成員可任由玩家自由調配，如此透過各種不同種族，不同職業的角色組合變化，就能製造出最符合玩家需要的強力部隊了。



請看！這是精彩的施法動畫

雷電中的電擊術，可電擊一整列的敵人

雷電術，落雷攻擊敵人。

頻死術，使敵人瞬間消耗大量生命值。

法術大公開

〔飛鷹騎士〕既然以中世紀的歐洲爲背景，自然也少不了壯觀的魔法戰鬥場面。本款遊戲大量的應用程式語言的技術表現，取代美工動畫貼圖，以增加魔法效果的變化，並大幅度提昇動畫的流暢度。這點筆者在此很難用靜止的圖片來表現，不過我還是展示一些開發中的魔法效果供大家欣賞。雖然美工設計在魔法特效的部份由程式取代，不過美工並没有比較輕鬆，爲了正確的呈現中世紀歐洲社會的人文景象，〔飛鷹騎士〕參考了許多當時的文物，包括戰甲，馬匹的配件，服裝髮式，建築風格，甚至各種小道具等都經過詳細的考據設定。開發小組希望呈現一個可以亂眞的中古世界，讓玩遊戲的人有如眞正置身於遊戲中的感覺。

旭光資訊初試啼聲的處女作，以真人演出3D寫實動畫場景，頗具震撼效果。而有別於光榮公司的策略型態，可讓玩家有一新的體驗。



■類　別：策略
■出版公司：旭光資訊
■容　量：約10M
■發售日期：11月底



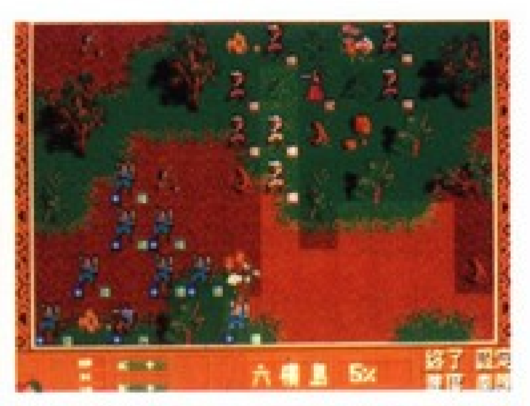
倭寇的源起可說是日本社會的一個特有產物，其肇始於日本皇族間的爭奪權，再加上日本文化中那種城主與武士間所維繫的主僕關係。當在權勢爭奪中戰敗的城主，將被削爵廢藩而其下的武士亦因而流離失所成爲浪人。

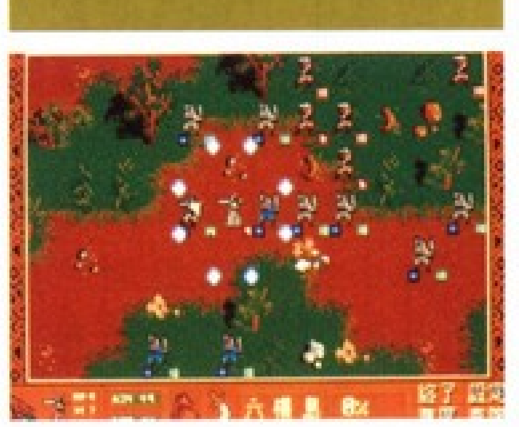
在元明以來航海技術日漸進步，海上貿易的盛行造就了一批新貴。因官府力量無法及於海上，形成治安的眞空，故吸引了大批擄掠搶劫的海盜；而在此背景下爲謀生的浪人就自然的與海盜結合爲一，致使元明兩朝沿海各地治安的不靖。唯因元朝武力強大，倭寇不至於太過猖獗，僅是零星的騷擾，對地方的影響還不大。而到明朝開始朱元璋大殺開國功臣後，明朝採用中央集權造成朝中武將缺乏，有明一朝沿海各地因而時時爲倭寇侵犯而苦。

本遊戲便以明朝倭寇侵擾沿海爲時空背景，玩家從明世宗三十七年十一月開始進行掃蕩任務，到四十一年三月底要把敵人殲滅，不然朝廷將以辦事不力、縱容匪寇的罪名來辦你，最後下場就是入獄處死。

（操作簡易的戰鬥方式，讓你打得過癮）

敵我雙方短兵相接，展開大火拼







本遊戲的戰場部份分爲我方九座城鎮、敵方有二十座小島，而其小島地點是以浙江境內的島嶼來設定，熟悉的地理環境對玩家而言會較有親切感；這也是開發公司當初設計本遊戲的考量。

在敵方的島嶼上會視地方大小而有 4 ～ 10 支部隊駐防，而每支部隊有 10 個士兵供玩家差遣。當玩家帶領 10 支部隊遭遇敵方 10 支部隊而發生短兵相接的大戰時，開發公司爲了方便玩家的操控，提供了三種領兵方式由玩家選擇：（ 1 ）指揮集中（ 2 ）各個擊破（ 3 ）手動。第一種指令爲〝將部隊集中在主將周圍〞，第二種指令則是令士兵散開各自找尋攻擊對象。當然玩家如果不滿意電腦的操作方式，也可以採用第三種〝手動〞來自行佈署部隊。

增加研發、主將影響力，增添遊戲可玩性

本遊戲不同於以往玩家所接觸過的三國誌系列的策略遊戲，開發公司特別增加了研發的指令，供玩家發展武器配備。在研究的項目上，玩家有兩種選擇，第一種是自然性研究，這種研究項目的出現是隨著時間安排而出現的。如光餅和一些回復生命點數的藥品。而第二種是特殊研究的項目，這種研究是因為遭遇的敵人而產生，例如專破隱忍的照形金粉。

再來是兵種的變化上，遊戲中共有九種兵種可以選擇：陸兵、水兵、槍兵、弓兵、旗兵、地忍、隱忍、火忍及影忍等，不同的兵種在相同的地形上，其移動力會隨著兵種不同而有不同的地形掩蔽效果；例如水兵在水中．地形效果就強很多，而槍兵和弓兵在殘垣、洞穴中的地形效果也會變強，攻防的總值也變大許多。

另外主將的屬性也增為多樣化，除了可以升級外，還加上領導範圍和攻防修正，並且可攜帶武器及物品增強攻擊防護能力。當士兵在主將的領導範圍內時，除了士兵本身的攻防值以外，將會再加上主將所給予的攻防修正值，故一個士兵的攻防能力將因主將之不同及是否在其領導範圍而有所不同。



主將屬性對士兵影響極大

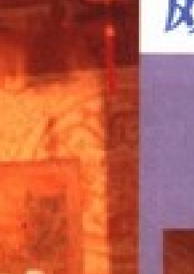


不同兵種的戰鬥畫面效果

華麗細膩的3D動畫與真人演出

本遊戲採用 320 × 200 256 色的解析模式畫面，遊戲規劃之初開發公司為突顯遊戲的特色，花費不少人力在美工的設計上製作了 3D 立體動畫。而在一些人物的造型上則選擇了不少的美女來增強遊戲的看頭，讓玩家戰鬥之餘更能心情愉快。







頗具真實感的3D立體動畫



擬真的立體畫面

遊戲中的人物造型

項劉記



繼「大航海時代Ⅱ中文版」之後，第三波將把在DOS/V 版本上極受歡迎的「項劉記」製作成中文版本發行，預計在年底發行，興奮嗎？別急，讓我們先來看看這個遊戲。

■類　　型：歷史模擬　■容　　量：未定　■發行公司：第三波　■出版日期：未定

基本上，項劉記算是一款新型態的歷史策略遊戲，與光榮公司過去著名的三國志系列、信長野望系列等，有著極大的不同。雖然還是一款以「人」為訴求重心的遊戲，但在系統界面、戰爭方式、城池攻佔與治理都有許多的新設計。

秦王暴政，神州大陸遍地哀鴻，豪強擁兵，揭竿赴義烽煙又起

戰端的源起……

戰國末期，秦國經過數代的勵精圖治、蠶食鯨吞，終於在秦始皇嬴政的手上統一了諸國，建立了中國漫長五千年歷史上的第一個統一帝國，但好景不常，由於始皇的施政嚴苛，加上繼任者的懦弱無能，秦帝國很快就因各地興起的反抗勢力而滅亡了。秦亡後，爲了爭奪秦帝國遺留下來的統治權，起義農民、復辟諸王、地方土豪等各種勢力，紛紛自立爲王、擁兵自重，戰火燃遍中國大陸，投效之後背叛、聯盟之後決裂，完全置信義於不顧，最後，起兵沛城、立足關中的劉邦，貴族之後、出身江東的項羽，這二人終於取得領導的霸主地位，分立東西兩地。

東方的項羽有江東住民的支持及范增的協助，佔地江東，自立爲西楚霸王，號令天下、無敵不從；西方的劉邦則有張良、蕭何、韓信、樊噲等人才的輔助，由没没無聞的小吏一躍而成爲欲窺天下的漢中王。這兩人兵爭數年，最後議和以廣武爲界，各不侵犯，不料漢軍利用楚軍撤退時擊其不備，圍項羽於垓下，最後項羽自刎於烏江，劉邦得以建立了漢帝國，這段歷史俗稱楚漢之爭，由於主要是項羽與劉邦的故事，所以這款遊戲命名爲「項劉記」。

















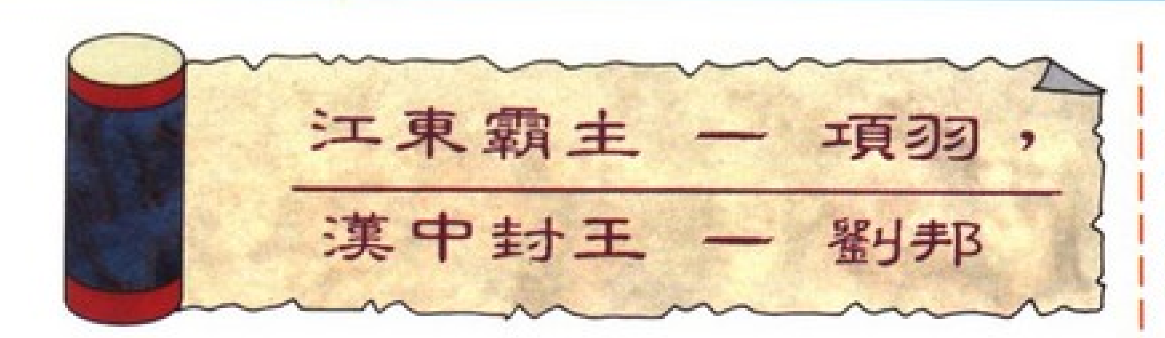












江東霸主 一 項羽，漢中封王 一 劉邦

遊戲中將整個過程分成四個時期，第一個時期是以項羽東歸後爲背景。軍力強盛的項羽自命爲西楚霸王，並任意分封諸王領地；劉邦被分封到偏遠的漢中、巴屬之地，即位爲漢中王，雖然領地的位置與素質都非常差，劉邦並不因此而灰心，在此開始爲進軍關中而準備，招募天下賢士爲輔佐，時爲紀元前 206 年。

第二時期以項羽刺殺義帝，劉邦兵出關中爲背景，兩雄終於對立。被逐入巴蜀之地的劉邦得到衆人支持，終於能夠出陳倉、佔關中，闖出自己的一番局面，另一方面，佔地江東的項羽卻爲齊國叛亂而奔波，項劉兩軍的全面衝突在此已見端倪，但不知究竟鹿死誰手，時爲紀元前 205 年。

第三時期以兩軍在廣武一帶布陣對戰爲背景。曾取得優勢局面的劉邦最後還是爲項羽的百練精兵所敗，並被圍困在滎陽城，最後得謀士忠臣之助方得逃脫，並成功的離間了項羽與其首席謀臣范增。韓信、陳耳支援脫逃的劉邦整軍，楚漢大軍對峙於廣武，自此進入拉鋸戰，時爲紀元前 204 年。

第四時期的背景爲廣武議和之後的垓下之戰。廣武對抗的拉鋸戰造成楚漢雙方的壓力，劉邦提出二分天下之議爲項羽所接受，當項羽解除武裝開始撤軍時卻遭到劉邦的襲擊，潰敗的項羽以數千兵力據守垓下，劉邦與韓信重兵圍城，四面楚歌唱出項羽的覆亡，時爲紀元前 203 年。

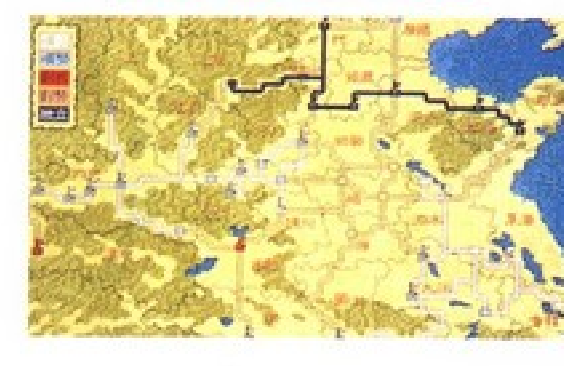

項羽


劉備

關於新設計的二三事……

項劉記採用了整個中國大陸全圖爲戰術圖，不像三國志用郡縣把底圖分成一塊一塊，玩家的部隊直接在戰術圖上移動、作戰、駐紮，完全以部隊爲操作主體，玩家必須控制自己的部隊進行擴張領地、防禦外侮、建設城池、外交結盟……等工作，每個部隊最多配有五個將領，部隊數則受限於佔領城池的數量。

中國大陸全圖



爲了模擬當時的狀況，遊戲中不但對將領有各種參數設定，對君主也有特別的參數設定。將領的參數設定可表示將領的能力，還有隱藏式的設定，表示將領的性格，好比是否容易招募、是否容易叛亂之類。君主除了將領的種種參數之外，另外有親睦度、敬慕度的設定，親睦度表示各君主與你的友好關係，不但影響外交成果，也受外交成君主人民會開城歡迎，將領願意依附，形象不好的君主則被人民拒於城外，將領也會下野，甚至原本屬於自己的城池都會脫離。

項劉記的樂趣不是一本雜誌或一篇短文隨便寫寫就能表達清楚的，玩過 DOS/V 版的玩家應該再清楚不過了，現在項劉記重新製作後以中文的面目出現，當初錯過的朋友可別再一次犯下同樣的錯誤喔！


武將單挑
夜間對戰
城池攻防
行軍佈陣

八女神物語



天堂鳥資訊繼冥界幻姬受玩家歡迎之後，再度推出新款的角色扮演遊戲。高解析、寫實的人物造型，再加上賞心悅目的漂亮妹妹足可讓玩家值回票價。

■類　別：角色扮演　■出版公司：天堂鳥　■容　量：未定　■發售日期：未定

強大的黑暗大軍在黑暗大帝〝法拉〞的號令下傾巢而出，衝破亞特蘭提斯大陸的防護，向著天空之城--太陽神宮殿追殺而來。

而亞特蘭提斯大陸的守護者--特洛伊家族的特洛斯爲了對抗黑暗大軍，將八位守護女神施以狐媚大法以封印魔法。並令精靈美雅到人界尋找特洛伊的王子，結合神族的力量與人族的獸性以消滅法拉的勢力，使亞特蘭提斯再恢復往日的和平，一場光明與黑暗的正邪之戰就此展開……。

尋訪解謎平常事，戰鬥施法有看頭

八位協助太陽神特洛斯維護大陸和平的女神，每位女神各有其特殊的能力及不同的個性，在亞特蘭提斯遭遇黑暗大軍的攻擊時獻身來封印魔法，我們現就來介紹這八位女神。

戰鬥女神：米娜娃，八女神之首，文明生活、工業和農業的守護者，使用神盾以及毀滅性的武器雷電，雖然脾氣較爆燥卻有一顆善良的心。

愛情女神：西絲比，純潔的心和美麗的外表，極富詩意的聲音，主宰著人世間的愛情，喜愛世上一切美的事物。

狩獵女神：阿蒂蜜斯，喜好大自然，特別在森林與山間漫遊追逐，愛護動物尤勝一切，總是會出現在每一個幼小動物的身旁，靜靜地撫摸他們。

心靈女神：柔黛蒂，她的唇似初生的櫻桃，她的眼明亮似水彷彿再多看一眼就會被看穿心事，她的一舉一動可左右智者的心靈。

獸魔女神：伊吉娜，由於具有魔鬼般的身裁，又被稱爲誘惑女神，任何人只要心生邪念就會被她謎樣的雙眼看穿。

高雅女神：黛安娜，集世間的光榮、歡愉、高興於一身，掌管神界與人間宴會的女神，任何宴會都少不了她的一顰一笑。

夢的女神：愛萊賽兒，夢世界的統治者，掌管人間的夢與理想的實現，爲夜晚的每一顆心帶來希望。

繆思女神：克莉斯汀，無時無刻帶著一把七弦琴演奏神聖的樂曲，以音樂控制人們的思想、信仰、意念。



八位守護的女神，爲人間和平而獻身

開發公司爲了表現遊戲的特色使不同於其他RPG遊戲，在設計上花了不少心思，如在與大魔王戰鬥前會出現是否存檔的訊息，避免玩家戰敗而忘了存檔又得花無數的時間去玩已玩過的場景；在迷宮中的寶物設定則不再是放於固定地點，而是採用隨機方式出現，且會隨著玩家的等級不同而不同。

由於遊戲的進行方式是很典型的RPG類型，玩家控制的隊伍將在大陸上進行探險解謎。當然在各村落中同樣會有旅館供玩家休息，武器店、商店增加隊伍的防備或攻擊力。而在戰鬥上玩家將會發現遊戲設計了不少的法術，而這些法術在使用後更會顯出其特殊的效果畫面。



武器店

旅店

草藥店

遊戲中各式場景

各種施法畫面



火神附身



蠱惑心靈



米拉大法

細膩的高解析畫面，令人賞心悅目

本遊戲的畫面係採用 640 × 400 的高解析模式，爲了展現遊戲的特色全程中過場的動畫分鏡就用了好幾百場，對美工來說那可是一大工程；另外玩過冥界幻姬的玩家將會發現本遊戲的畫面表現更成熟，美工的處理技術更具美感，也展現出與冥片完全不同的風貌。

本遊戲延續發行公司的傳統，獨樹一格的美女造型，而爲了支持遊戲軟體分級制度，此次將發行普通級和限制級兩種版本，凡是年滿 18 歲的玩家可以憑身份証影本向該公司兌換限制級版。當然兩版本間除了美女裸露程度不同外，其他內容都是一樣的。



遊戲中兩位主角人物



阿卡迪亞使出連鎖攻擊

媲美 98 的村莊場景



45 度角斜向戰鬥畫面



■類　型：角色扮演　■容　量：22MB　■發行公司：軟體世界　■出版日期：11月

遊戲不怕慢，只怕濫，程式設計者秉持好還要更好，慢工出細活的理念，投入無數精神設計，遊戲現已至緊鑼密鼓階段，我們再為關心的讀者作一報導。

鹿鼎記終於進入倒數階段了，如無特別意外，本月底應該可以和大家見面。鹿鼎記製作近十八個月，其中更經歷多次大大小小企劃的修改，使得進度一延再延，另一方面，要修改這麼龐大的劇本，亦是一個不小的工程。由於之前已有數個金庸小說改編的遊戲，所以『鹿鼎記』的製作壓力特別大，製作人員甚至不惜一切壓力把很多已製作好但不夠好的成品刪去。至於遊戲是百聞不如一見或是備受讚譽，那就有待玩家去評論，現在我們就來談談一些相關的事項。

遊戲音效臨場感十足，讓你好聽

鹿鼎記可能是目前利用音效最多的國產遊戲之一，大至發功用內力震開對手，小到開一個路邊的寶箱，都配上適當的音效。使玩者在玩遊戲的時候更有臨場感，可惜雜誌不能發聲，不然可以讓大家聽聽看。

由於鹿鼎記是改編自小說的遊戲，故在地圖設計上有一定限制，爲了加強遊戲的趣味性，製作群用一種獨特的風格來繪畫，並用於遊戲之上，比方神龍島上的龍頭、懸空的莊家莊、華麗的紫禁城。而地圖物品的精細度亦不輸給其他中國式的遊戲，在御廚中可清楚看到鍋鏟、菜刀及一些做好的菜，信不信由你，酒館中還有由空桌變成佈滿食物的畫面。

▼精緻細膩的神龍島





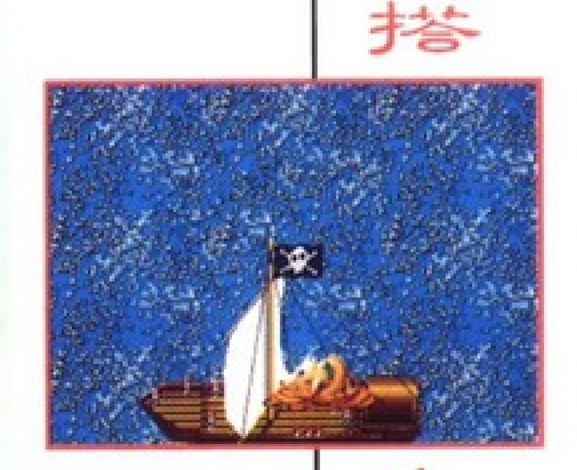




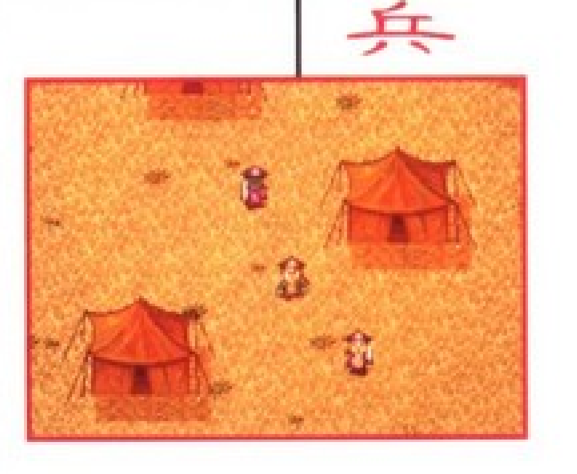
▲古色古香的中式建築

鹿鼎記有一場氣勢不弱的片頭動畫，除此之外，鹿鼎記亦擁有大量的劇情動畫，這些劇情動畫可謂無處不在，例如：韋小寶駕牛車至北京城、吳剛師父表演

搭



兵



戰鬥視覺一級棒，讓你好看

鹿鼎記的戰鬥系統使用時下最流行的側視，和一般RPG不一樣的是，切入戰鬥畫面之後，你不會有進入另一個空間的感覺，因爲美術所繪製的戰鬥背景，全都是參考原地圖的設計來繪製，所以特別有統一的感覺。戰鬥效果亦是變化多端，由於人物衆多，故戰鬥的組合也相對增多，天地會、沐王府、官兵及御前侍衛，都有可能成爲你的伙伴，有些時候你甚至要控制一個單獨的NPC作戰鬥。

剛才已說過，人物的造型超過二百個以上，而其中約有一百五十個是單獨的人物圖，這些圖型都畫得非常個性，讓人一看就知誰是誰了。韋小寶的滑頭、康熙的精明、鰲拜的兇猛都表現得淋灕盡致。而敵人方面在戰鬥中亦有不同的表現，只要武功越高、造型就越大，以期製做一種強烈的壓逼感。

▼側視戰鬥畫面





談了這麼多，到底鹿鼎記還有甚麼秘密存在，這個便要到本月底才揭曉，請大家拭目以待罷。

▲個性豪爽，無主僕之分



▲講話粗俗，不拘小節

劇情動畫美不勝收，讓你好玩

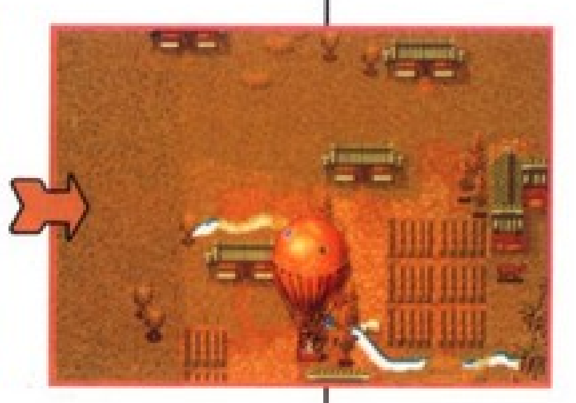
雜技、每一個劇情動畫都把劇中人刻劃出來，彷彿就是身邊的朋友一樣，順帶一提，鹿鼎記中人物造型超過兩百個，其中包括部份人物的小動作變化。所以重要人物會有一定的表情變化，如哭、笑、點頭、喝酒、咳嗽等。甚至有手Morph來表現的『化屍場面』。

目前爲止改編小說的遊戲雖然有強大的劇本，卻也常因改動太大或原封不動遭玩家批評，鹿鼎記嘗試去抓住其平衡點，文字方面只留對話部份，所有敘述部份則改爲以劇情動畫處理，改編方面則看重遊戲環境和小說環境的差異以修改至適合遊戲運行的情節。例如鰲拜寶庫內的機關獸（以機關操縱使其戰鬥的人造怪物），天空飛翔的汽球等，都是因應遊戲環境而改編的劇情。

汽球逃生動畫







營聚賭動畫









玄冥部隊

爲了得到究極的無上力量，你必須率領由戰士、法師及各種魔獸所組成的軍團，擊敗其他强悍的對手，以奪取『力量之珠』，完成統一世界的野心！

■類　型：戰略　■發行公司：軟體世界
■容　量：35MB　■出版日期：10月上旬

夜晚即將來臨。爲了探查對方的動靜，寒焰集團（COLD FLAME）的巫師們，決定派遣一名狂戰士去前線偵查。雖然這些野蠻的戰士在遇到強敵時將不堪一擊，但是至少召募他們時所要花費的費用，要比其他部隊來得便宜多了，可說是極合適的『犧牲品』。當狂戰士接近一塊岩石的旁邊時，這塊巨岩倏地起了變化一變成了醜惡可怕的穴居巨人！在激烈的戰鬥過後，狂戰士雖然倒在血泊之中，但是穴居巨人也受到了重創。這時，一陣可怕的吼聲突然在四側響起，使得狂悍的穴居巨人也不禁恐懼了起來；隨著沉重的腳步聲，身如火焰般地赤紅，張著血盆大口的惡魔出現了。喪失戰意的洞穴巨人正想要轉身逃離時，惡魔倏地從口中噴出了極猛烈的地獄之火，一下子就把穴居巨人化成了焦炭。當勝利的惡魔正吼叫得誇耀牠的戰果時，突然地面裂開，出現了一個深不見底的大洞；當惡魔尚來不及意會到發生了什麼事時，大洞中伸出了一雙漆黑無比的巨手，將惡魔硬生生地拖進那可怕的虛無之中……。以上有如神話戰鬥般的戰鬥場景，正是軟體世界最近所欲推出的『玄冥部隊』其中之一景。

當各位玩者這一兩年在逛資訊展時，不知是否有發現一個畫面瑰麗，音效極爲突出的西洋棋遊戲『決戰西洋棋』？由於它的聲光俱佳，因此有不少參展廠商都用它來展示自己的光碟機或音效卡。又最近遊戲界的龍頭老大 EA 也出了一套APPLE時代的經典名作『巫術對弈』，在經過改良之後，表現也相當地出色。如今，SSI 推出了『玄冥部隊』，正是具有上述這兩套遊戲的特點之佳作。以往在SSI 所出的戰略遊戲中，畫面及音效方面一向爲國內的玩家所詬病，但是此次由 Silicon Knight 製作，SSI 發行的『玄冥部隊』，卻讓一般的戰略迷莫不大吃一驚！因爲不論在畫面或音效方面，都要比以往 SSI 所推出的戰略遊戲要好上許多。

爲奪無上力量·豈容敵勢力猖狂

失敗畫面

勝利畫面

『玄冥部隊』可說是一個具有動作成份的中古神話戰棋遊戲，你所扮演的角色，是想要席捲世界的實力者，因爲傳說中的兩顆『力量之珠』，已經有一顆落在你的手中，只要在奪取到另一個『力量之珠』，就可以獲得無上的力量。爲了奪取敵人所擁有的『力量之珠』，你必須運用目前所擁有的資金，去召募這個世界中的各種生物，並指揮他們來擊敗擁有相同實力的對手，才能獲得勝利。

（指環＋陷阱）＝戰力



中了虛無陷阱的可憐犧牲者



速度指環可提升部隊的機動性

召募神話怪物組成魔鬼兵團

召募各種強大的部隊



充滿肅殺氣氛的戰場

『玄冥部隊』的規則並不是很難，只要你把對方的部隊全部消滅，或是將對方持有『力量之珠』的部隊擊倒，就可以獲得勝利。在『玄冥部隊』中，共有十六種不同特色的部隊，他們都是在中古神話故事中相當有名的角色，如狂戰士、獸人、吸血鬼，甚至可怕的惡魔等。在遊戲中，這些部隊都被賦予各種不同的能力，而如何召募適當的部隊，並進而運用他們的特點及弱點，來擊敗對方，是『玄冥部隊』中最重要的一環。

肉博對戰・展現部隊特色

吸血鬼正吸取惡魔的精力，化爲自身的生命力

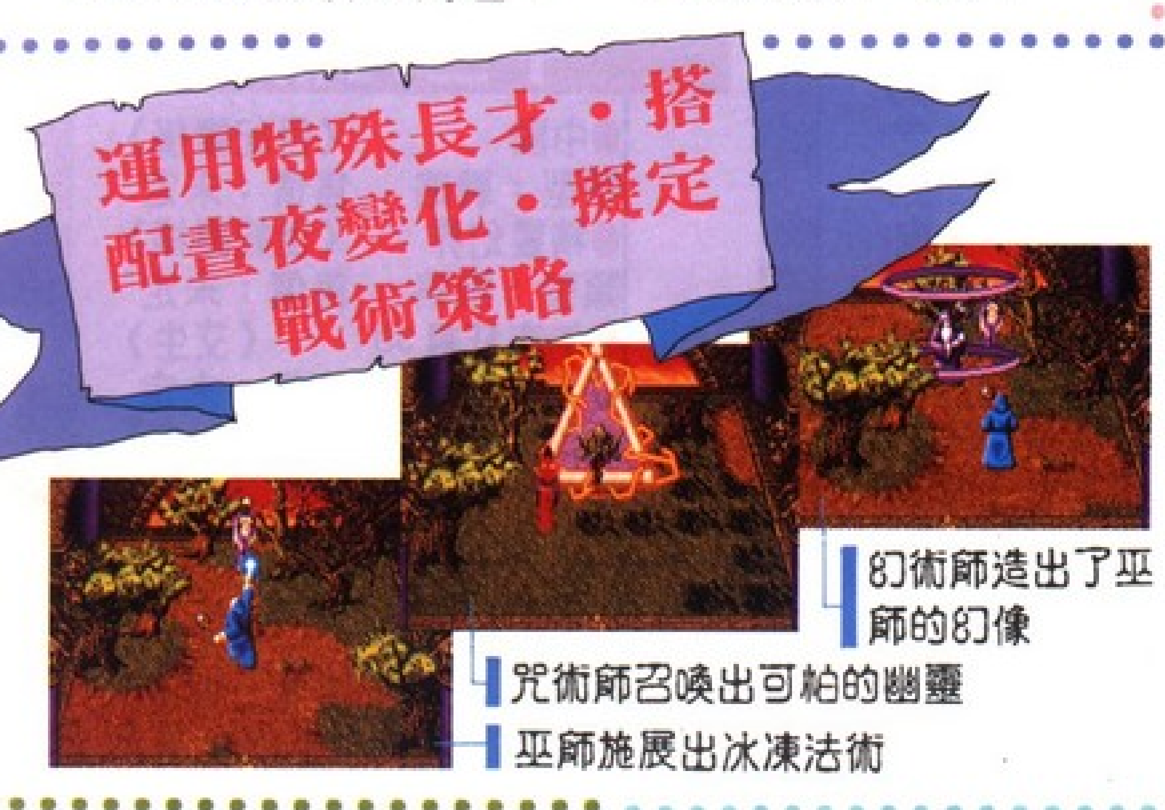
火元素的火球炸裂！

惡魔所誇耀的破壞力－地獄之火



不過『玄冥部隊』與一般西洋棋不同之處，在於你的部隊進入對方部隊所佔有的位置時，並不是一般的『吃掉』，而是得讓雙方以動作來進行肉搏戰，以決定誰是最後的勝利者。在如同『巫術對奕』的一對一單挑之下，每個部隊都有兩到三種不同的攻擊方式，例如狂戰士的必殺迴旋斬、火元素能射出熾熱的火球，惡魔能噴出猛烈的地獄之火等，都十分具有特色。你得善用他們的能力，並配合敏捷的動作，才能克敵制勝。

運用特殊長才・搭配晝夜變化・擬定戰術策略



幻術師造出了巫師的幻像

咒術師召喚出可怕的幽靈

巫師施展出冰凍法術

如果你並不擅長動作的話，也不需要太過擔心，因爲『玄冥部隊』也相當地注重戰略成份；大部份的部隊在戰略地圖上，都還具有特殊的力量，像咒術師可以召喚怪物加入戰局，幻術師可以造出幻像來迷惑敵人，巫師則可以用法術將敵人凍結住，並予以強力的傷害。像這些部隊在肉搏戰時都不甚出色，但是在戰略畫面中，他們卻可以決定整個戰局的成敗。除此之外，時間的變化也會影響部隊的力量強弱，所以在適當的時候派遣出合適的部隊，甚至可以擊敗比他們更強悍的對手。

你還可以在召募部隊之餘，再購買各種指環或陷阱，以提升整體的力量。在遊戲中共有六種指環及七種陷阱，前者可以加強部隊的某項屬性能力，使得該部隊在戰場上更爲強大；後者則可以佈置在戰略要點，讓不小心踏上的敵人身受重創，甚至覆滅。

光影絢爛震憾人心

遊戲的畫面可說是十分華麗，譬如咒術師的召喚，火元素的自爆攻擊，或是惡魔驚天動地的吼聲，在配合效果良好的音效之下，讓那種中古神話世界中的激烈血戰，再度活生生地躍然在螢幕上。如果你覺得遊戲的過程有些複雜時，也可以選擇『快速開始』，這裡收集了十場預設好的戰役，讓你能在最短的時間內就可以輕易上手。



火元素施展究極的特殊力量

火元素自爆的烈火吞噬了周圍一切



除此之外，『玄冥部隊』也支援連線功能，讓你可以與親朋好友一同享受對戰的樂趣。

新片動向

提供國內出片

十月份

1 日 ●幽浮-地球防衛武力《第三波》
類型：策略動作 售價：780元
●大航海時代II《第三波》
類型：策略冒險 售價：1500元
●赤壁之戰《熊貓》
類型：RPG 售價：480元
2 日 ●光速兔崽子《大新》
類型：動作 售價：500元
●美國的惡夢《華義》
類型：戰略 售價：650元
6 日 ●超級巫術對奕《軟體世界》
類型：動作博奕 售價：420元
●超擬眞足球爭霸《電腦休閒世界》
類型：運動模擬 售價：400元
12 日 ●玄冥部隊《軟體世界》
類型：動作戰略 售價：540元
●快樂天堂《軟體世界》
類型：模擬 售價：未定
19 日 ●印加帝國II《軟體世界》
類型：動作冒險 售價：未定
●魔影哈雷CD版《電腦休閒世界》
類型：冒險 售價：未定
上 旬 ●魔島鐵三角《艾生》
類型：動作 售價：600元
●驚魂塔《艾生》
類型：動作 售價：未定
●星際大爭霸《松崗》
類型：策略 售價：未定
●星際迷航記《松崗》
類型：冒險 售價：未定
●創世魔法師《松崗》
類型：RPG 售價：未定
●搖滾少林之七俠五義3D《軟體世界》
類型：動作 售價：未定
●江洋鼠盜《海閣》
類型：智育 售價：399元
中 旬 ●狂飆大賽車《艾生》
類型：動作 售價：未定
●暗棋侏儸紀《光譜》
類型：益智 售價：未定
●雄霸天下(三國篇)《光譜》
類型：戰略 售價：未定
●遊牧民族《松崗》
類型：動作策略 售價：未定
●1942太平洋空戰《第三波》
類型：模擬 售價：未定
●龍之封印CD版《第三波》
類型：冒險 售價：未定
●捕快《海閣》
類型：冒險 售價：399元
●孤女的願望《海閣》
類型：冒險 售價：399元
下 旬 ●八女神物語《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定
●宇宙英雄《艾生》
類型：模擬 售價：未定
●西方魔域《台晶》
類型：動作 售價：未定
●地下城主II骷髏堡《松崗》
類型：RPG 售價：未定
●創世彈珠台《松崗》
類型：益智 售價：未定
●鋼鐵雄師《松崗》
類型：戰爭模擬 售價：未定
●絕地-衆神之詛咒《新藝》
類型：冒險 售價：未定
●星爆鐵翼《第三波》
類型：冒險 售價：未定
●米格29《第三波》
類型：模擬 售價：未定
●項劉記中文版《第三波》
類型：戰略 售價：未定
●PROXIMA星系戰史《海閣》
類型：策略 售價：399元
●魂《泰騰》
類型：動作射擊 售價：未定
●龍騎士III CD版《微波》
類型：RPG 售價：未定
未 定 ●一線生機《宏申》
類型：戰略 售價：未定
●特勤機甲隊《華義》
類型：冒險策略 售價：未定
●模擬動物園《全崴》
類型：策略 售價：未定
●毀滅戰士II《精訊》
類型：動作 售價：未定
●高校魔影《鷹揚》
類型：戰略 售價：未定

十一月份

9 日 ●金庸快打《軟體世界》
類型：格鬥動作 售價：未定
23 日 ●鹿鼎記《軟體世界》
類型：動作 售價：未定
上 旬 ●正宗四川省麻將WINDOWS版《九藝》
類型：益智 售價：未定
●盪寇雄師《旭光》
類型：戰略 售價：未定
●台灣模擬選戰《軟體世界》
類型：模擬 售價：未定
中 旬 ●禁忌蛇姬《花道》
類型：動作 售價：未定
下 旬 ●商之器-事業經營篇《新藝》
類型：策略 售價：未定
●雷霆萬鈞《泰騰》
類型：射擊 售價：未定
未 定 ●聖魔傳承-修羅祭《長重》
類型：RPG 售價：未定
●無人島物語《華義》
類型：冒險 售價：未定
●少女.夢.天使《漢堂》
類型：策略 售價：未定
●人面蛾《漢堂》
類型：電子小說 售價：未定

十二月份

●中國《世紀縱橫》
類型：戰略 售價：未定
●精靈幻界《世紀縱橫》
類型：戰略 售價：未定
●午夜狂飆3D《艾生》
類型：動作 售價：未定
●長眠計劃《宏申》
類型：RPG 售價：未定
●星世紀戰將《弘煜》
類型：射擊 售價：未定
●古老夢幻《長重》
類型：RPG 售價：未定
●魔法師寶典《全崴》
類型：RPG 售價：未定
●帝國霸業《旭光》
類型：戰略 售價：未定
●突變兵團《新藝》
類型：射擊 售價：未定
●獵殺《泰騰》
類型：動作 售價：未定
●飛鷹騎士《鷹揚》
類型：戰略 售價：未定
●瘋狂醫院II《鷹揚》
類型：策略 售價：未定
●模擬師父《漢堂》
類型：策略 售價：未定
●銀河英雄傳說III SP《微波》
類型：SLG 售價：未定

未定

●蜥蜴超人《大宇》
類型：視覺格鬥 售價：未定
●仙劍奇俠傳《大宇》

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

類型：RPG　售價：未定
●決戰保齡球　《九藝》
類型：運動　售價：未定
●三國志之麻將棋聖《天堂鳥》
類型：博奕　售價：未定
●麻將情趣屋II　《天堂鳥》
類型：博奕　售價：未定
●終極武鬥會　《天堂鳥》
類型：格鬥　售價：未定
●貓神　《天堂鳥》
類型：戰略　售價：未定
●魔龍記事　《天堂鳥》
類型：RPG　售價：未定
●戰神魅影　《台軟》
類型：戰略　售價：未定
●世紀大空戰　《台晶》
類型：模擬　售價：未定
●幽冥教主　《松沛》
類型：RPG　售價：未定
●絕地雙娃　《松沛》
類型：RPG　售價：未定
●FIST QUEEN IV　《華義》
類型：戰略　售價：未定
●聖殿之謎　《華義》
類型：冒險　售價：未定
●釣天仙蹤記　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●小沙彌　《傑克豆》
類型：動作射擊 售價：未定
●太陽神殿　《傑克豆》
類型：動作　售價：未定
●龍騎士III中英文版《微波》
類型：RPG　售價：未定
●雜誌玩家　《微波》
類型：SLG　售價：未定
●傳説紀元-黑暗之星《微波》
類型：RPG　售價：未定
●默示錄-神爭之戰《微波》
類型：RPG　售價：未定
●武將爭霸2　《熊貓》
類型：動作　售價：未定
●非洲探險　《熊貓》
類型：益智　售價：未定
●格鬥悍將　《熊貓》
類型：格鬥　售價：未定
●爆笑保齡球(暫定)《熊貓》
類型：運動　售價：未定
●爆笑籃球　《熊貓》
類型：運動　售價：未定
●水滸傳　《熊貓》
類型：動作　售價：未定
●秦俑　《熊貓》
類型：RPG　售價：未定
●甲午戰爭　《熊貓》
類型：戰略　售價：未定
●楊門女將　《熊貓》
類型：動作　售價：未定

軟體世界雜誌　1994・10月號

SCHEDULE

1	SAT	●幽浮-地球防衛武力 ●赤壁之戰 ●大航海時代II
2	SUN	●光速免崽子 ●美國的惡夢
3	MON	
4	TUE	
5	WED	
6	THU	●超級巫術對奕 ●超擬眞足球爭霸
7	FRI	●搖滾少林系列－七俠五義3D
8	SAT	
9	SUN	
10	MON	雙十國慶
11	TUE	
12	WED	●玄冥部隊 ●快樂天堂
13	THU	
14	FRI	
15	SAT	軟體世界雜誌出刊
16	SUN	
17	MON	
18	TUE	
19	WED	●印加帝國II ●魔影哈雷CD版
20	THU	
21	FRI	
22	SAT	
23	SUN	
24	MON	
25	TUE	光復節
26	WED	
27	THU	
28	FRI	
29	SAT	
30	SUN	
31	MON	蔣公誕辰紀念日

預定

中旬
●狂飆大賽車
●暗棋侏儸紀
●雄霸天下 三國篇
●遊牧民族
●1942太平洋空戰
●龍之封印CD版
●捕快
●孤女的願望

下旬
●西方魔域 ●鋼鐵雄師
●宇宙英雄 ●星爆鐵翼
●八女神物語 ●米格29
●創世彈珠台 ●魂
●龍騎士III CD版
●PROXIMA星系戰史
●地下城主II骷髏堡
●絕地-衆神之詛咒
●劉項記中文版

未定
●一線生機
●特勤機甲隊
●模擬動物園
●毀滅戰士II
●高校魔影

截自8月21日～9月20日止

遊戲衛星台





妖魔道



大宇

道、道、道……，「妖魔道」。一個充滿中國風味的神話RPG故事。人、魔之間糾纏不清的恩冤，挑起了一樁邪惡的陰謀。緊湊的即時戰鬥系統與多線式的劇情發展，讓你充分享受不同的遊戲樂趣。

■記憶體：640KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■售　價：540 元

戀愛試驗場
（LOVE LABORATORY）

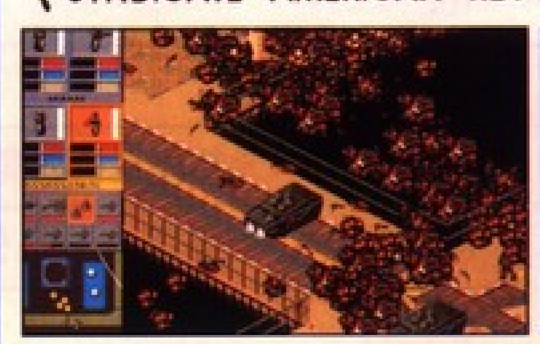


花道電腦

愛戀，總是讓許多痴男怨女深陷其中，無法自拔。如果你（妳）曾經在崎嶇的情路上跌倒過，請來〝戀愛試驗場〞，讓三位縱橫情場，身經百戰的戀愛教師，現身說法地教導你（妳）如何品嚐愛情的甜密滋味。

■記憶體：640KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：文字冒險
■售　價：480 元

極道梟雄資料片－美洲風暴
（SYNDICATE AMERICAN REVOLT）



軟體世界

在資料片21個全新的任務中，你必須保護你的企業在美洲的所有利益，由暴民手中搶回主控權，任務不再像以往那樣簡單，因為敵人的裝備，瞄準和射擊都已晉昇一流。

■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：動作戰略
■售　價：360 元

重返魔域
（RETURN TO ZORK）

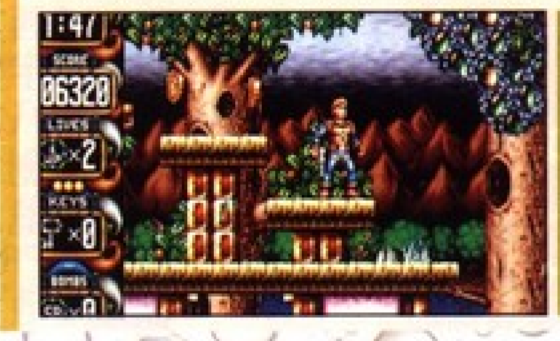


軟體世界

全程語音加上好萊塢眞人演出的重返魔域，到處充滿詭譎難測的危機。在這片外表看似風平浪靜的廣大地域上，你必須步步為營，否則接踵而來的謎題將會讓你步入死亡之途。

■記憶體：640KB
■音　效：A/M
■顯　示：V
■類　型：冒險
■售　價：680 元

威力戰士



電腦遊戲世界

動作流暢，操作簡便是動作遊戲最基本的要求。很不幸地，威力戰士除了具備上述的優點之外，還有一段極為瘋狂的冒險歷程，只要透過遊戲中附贈的 3D 眼鏡，動感十足的立體效果立刻呈現在你的眼前。

■記憶體：640KB
■音　效：S
■顯　示：V/SV
■類　型：動作
■售　價：360 元

南海霸主



弘煜科技

以南中國海的石油礦產開發為遊戲主題，玩家將與電腦控制的對手進行一場探礦、採擴、建立石油化學工業的商業競賽。高解析的 3D 動畫，加上考據詳實的地圖絕對讓玩家值回票價。

■記憶體：640KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：策略
■售　價：480 元

艦隊防禦者
（FLEET DEFENDER）



第三波

一套以F-14雄貓式戰鬥機為主角的模擬遊戲，喜歡 TOP GUN 的玩家，終於可以一嘗宿願的坐上F-14的機艙，體驗翱翔藍天的快感，但小心，這次你將面對的是最新型的蘇聯戰機，蘇愷 -27 及米格 --29。

■記憶體：4MB
■音　效：A/S/P
■顯　示：V
■類　型：模擬
■售　價：580 元

獨立戰爭

(LIBERTY OR DEATH)



第三波

遊戲製作品質維持 KOEI 一貫的水準，玩家可藉著遊戲了解到美軍追求獨立與自由的過程。當然，你也可以扮演英軍，鞏固殖民地的支配權。到底是美國獨立革命或是美洲殖民地叛亂？決定權都在你手中。

- 記憶體 ： 1MB
- 音　效 ： A/S/P
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 歷史模擬
- 售　價 ： 1200 元

武林爭霸之英雄帖



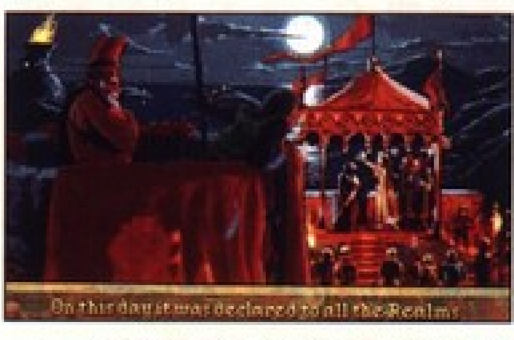
新藝

以武林門派爲題裁的格鬥遊戲。八位武林英雄各代表一個門派，每位角色均有其獨特之武功與必殺技。人物移動流暢自然，操作方便、極易上手。

- 記憶體 ： 2MB
- 音　效 ： A/S/M
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 動作
- 售　價 ： 500 元

捍衛江山

(STRONGHOLD)



軟體世界

本遊戲有點像是築城大師的 RPG 版，玩家可選擇人物、職業與陣營。進行領地的建構與擴充，人物的生產和訓練。遊戲的過程與結果也會因爲選擇的不同而有其變化。

- 記憶體 ： 2MB
- 音　效 ： A/S/M
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 戰略模擬
- 售　價 ： 420 元

七座金城紀念版

(Seven Cities Of Gold Commemorative Edition)



軟體世界

APPLE 版的老「艦」重新揚帆，再度啓航。身負國王神聖使命的你，必須藉由航海探測，開發新樂土。而且還得和原住民進行各種接觸、交易，著手設立殖民區、傳教等事業。

- 記憶體 ： 640KB
- 音　效 ： A/S
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 動作戰略
- 售　價 ： 360 元

魔武王

(DARK KNIGHT SA . GA)



佳帝安

遊戲充滿日式 RPG 的風格，故事主角魔武王 -- 法帝斯偶得一把聖劍而心生叛意，篡位的結果使他身重傷地逃亡至一座與世無爭的修道院，撲朔迷離的故事情節就此展開……

- 記憶體 ： 640KB
- 音　效 ： S
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 角色扮演
- 售　價 ： 540 元

悲戀湖殺人事件



九藝

小艾四人暑假的古堡之行竟讓他們無端地捲入了撲朔迷離的命案之中。陳屍湖畔的女傭到底命喪何人之手？清澈，幽靜的悲戀湖又隱藏那些不可告人的秘密呢？答案就在遊戲中。

- 記憶體 ： 640KB
- 音　效 ： A/S
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 冒險偵探
- 售　價 ： 499 元

天使帝國 2



大宇

曾經引起國內轟動的天使帝國終於堂堂推出第 2 代了，除了保有上一代容易上手、圖形精美等優點外，2 代加入了更多新的兵種，並且有著更棒的音樂與音效，相信能讓您殺的天昏地暗，直呼過癮。

- 記憶體 ： 640MB
- 音　效 ： A/S
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 戰略模擬
- 售　價 ： 600 元

中華職棒 2



軟體世界

兄弟象，加油！時報鷹，加油！想打場精彩的球賽嗎？沒問題！中華職棒 2 除了保有前代的優點外，這次再加上了豐富的語音與細膩的畫面，相信在球賽開打之後，您將欲罷不能，沈迷其中。

- 記憶體 ： 2MB
- 音　效 ： A/S
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 運動
- 售　價 ： 580 元

新GAME俱樂部

提供您國外遊戲最新情報

/ TODAY

各位讀者大家好！歡迎大家再次翻到筆者「新 Game 俱樂部」的時侯沒有跳過去，也希望大家每次看完這個專欄後都有所心得或收獲才好。筆者每次在正式開講之前都爲各位介紹一些新知或動態，目的是希望大家能不侷限在 Game 中，而能瞭解一下整個大環境的變化。像是前幾期中討論的一些硬體昇級的問題，作業系統變天的消息，CD--ROM的衝擊等都是希望讀者平時能養成多思考的習慣，想想整個大環境對自己的可能影響。這一次的開場白中，筆者想談談兩個讀者可因而省錢，但廠家則避之唯恐不及的市場策略。當然許多事都是一體的兩面，正如筆者上期提出的遊戲保護的問題一樣，各人因其所站的角度而有不同的看法與見解。雜誌是重要的傳播媒體之一，所以這次的第一個問題就是：雜誌是否應該儘量多接廣告，以降低售價？筆者必須在此強調這些意見均出自筆者（除非未經筆者同意而刪改），而非與軟體世界雜誌的發行策略有任何關連。筆者剛去美國的時侯就被他們便宜的雜誌嚇到！即使零售時一本 4 ～ 5 美元的雜誌，訂閱一年（ 12 本）也只要 10 ～ 20 美元，所以對於 12 期中至少願意零買 3 ～ 5 本的雜誌還不如用訂的，再加上學生的優惠價，有時更可獲得額外的折扣！仔細算一下，有的雜誌連郵費在內，一本大多都在一塊美元上下！爲什麼美國雜誌這麼便宜，而台灣雜誌訂一年 12 期算 10 期價錢就算很有良心了？而且美國雜誌那麼多，筆者發現每一個雜誌的每一頁都使用全彩的銅版紙，而台灣至今許多雜誌除了廣告有全彩之外，仍延用以往那種只比〝草紙〞好一點的紙印刷！筆者在美國常爲台灣的消費者抱屈，因爲大家常得花 2 ～ 5 倍的價錢，卻也享受不到在美國買東西一半的服務品質！大家想想看：辦雜誌是營利事業又不是慈善事業，收入的來源不外是讀者的訂費和廠商的廣告費。筆者覺得好玩的是：軟體世界雜誌中的廣告大多集中在所謂的「廣告區」中，這項舉動對不愛看廣告的讀者倒是十分方便，因爲大不了你跳過去就是了嘛！不像大部份的美國雜誌中的廣告和文章大多達到了水乳交融的地步！剛開始筆者也對這種一本雜誌中有半本廣告的情況感到怪怪的，總在想：我花錢又不是來買廣告看的。但再仔細一想：其實我只付了四分之一的錢（因爲廣告廠商爲我付了四分之三），卻看到了整本雜誌（其實嚴格說起來是半本，因爲另外半本是廣告）！不過有許多事也是不能以偏蓋全的，台灣雜誌的售價比美國高那麼多的因素很多，廣告量雖然是原因之一，但發行量也是重要因素之一。

另一項和讀者權益也有關係的事是關於遊戲評論公正性的問題。看了過去幾期雜誌，筆者產生了一項疑點，那就是：讀者們是否有時不知自己的權益所在呢？如果一個評論的文章把一個明明很爛的 Game 評得普通的話，筆者的意見是：大家對這篇評論的作者的話必要打折扣！電腦遊戲雜誌的功用是讓讀者們不要錯過好的遊戲，但一定要避免浪費錢在爛 Game 上！若是好 Game 和爛 Game 的分數差不多話，那麼讀者幹嘛要花錢買雜誌？還不如把錢留起來買多一些 Game 自己試一下！至於其它的理想像是鼓勵國內寫 Game 人才等的高論實在應該留給賣 Game 公司的老闆的；而且大家大可放心，因爲唯有良 Game 驅逐爛 Game 的時，整個市場才可能是往好的方向走！反之則對大家沒好處。筆者常在美國遊戲雜誌上看到筆峰不饒人又針針見血的評論就十分欣喜，而公司們看到自己產品被評論時也才能眞正改正其缺失，日後大家才有更好的 Game 可以玩！

好了，現在我們進入正題，看看市場上的動態如何。基本上我們依然依尋著前幾次的模式，

以公司為介紹的骨幹。

Take 2

Take 2這個公司很可能大家並沒有聽過，因為以往也實在不是很出名。不過最近不曉得是Game 寫得比較好呢？還是因為和 Gametek 公司有了合作的關係，所以宣傳工作比以往更有效率呢？或是另一項可能性：以上因素都為眞。反正現在的形勢是：Take 2的一些遊戲都還没出呢，而對這些遊戲的好評已經滿天飛了！為了讓各位讀者能掌握先機，筆者這一次將以Take 2為本次專欄的第一砲。現在就讓我們來一一介紹他們的新遊戲吧！

【1】Star crusader（簡稱 SC）

SC 在筆者草擬本文 時是剛出來沒多久，但各位見到這篇文章時， SC 大概也發行兩個月了吧。 SC 是屬於星際 大戰類的遊戲，發行時有磁片版也有光碟版。在光碟版中想當然爾地必然是在有全程的數位化音效，並且都是由專業演員的配音。簡單地說： SC 的故事是發生在未來的時空中，那時侯Gorene帝國正在和Alien Alliance(外星聯軍）作戰。而玩家則是宇宙中的 一支







Star Crusader

新秀，你可以招募任何一方的人馬來進行你的遊戲。由於權力分配的問題，你的一舉一動都會造成武力平衡的轉移。尤其是戰略要地 Ascalon Rift 更是兵家必爭之地！至於遊戲的操作方面：你可以選擇十一種不同的飛行器，它們也分別載有不同的武器及護甲。整個遊戲中有一百多場不同的太空任務，任務的過程中你也可以在我方和敵方中切換，所以 SC 提供了更高的可玩性及挑戰性。大家也許會有疑問：在如此衆多的空戰遊戲中， SC 是否有一些値得稱許的特點呢？否則的話，以往有 Origin 公司的銀河飛將系列，以及 Lucas Art 的 X--Wing 和剛出的 Tie Fighter（鈦戰機）等等備受好評的大作， SC 是否有可能和這些強 Game 分得一片天空呢？就筆者的瞭解 SC 確實在遊戲的觀念及做法上有許多獨到的設計。但是這些新觀念是否有可能凸顯 SC 的優點仍有待各位讀者驗証。由於目前一窩蜂抄襲 DOOM 及「模擬城市」類的遊戲實在太多了，所以筆者對有獨立創見的遊戲反倒更有興趣。所以現我們來花一些篇幅看看 SC 的特點。Ⓐ著重訓練：飛行員的戰技會隨著戰爭經驗而上昇，不過一旦有經驗的飛行員不幸身亡後，取而化之的菜鳥必須重新來過！可見訓練十分重要。為了使新進人員的素質能夠提昇你也可以指派優秀的飛行員到飛行學院執教，以便提高整體的教學水準。不過說實在的，筆者生平最怕花很多時間在玩遊戲之前得要訓練，賺錢之類的苦工了！好在 SC 中有另一項特點加以配合，大家看下去就知道了。Ⓑ注重整體的管理：雖然訓練十分重要，但你兵力十分弱的時侯也是可以享受到許多遊戲的特點，主要看你如何掌控不同的策略罷了。兵力弱時，你可以採取〝Hit--and--Run〞（打帶跑）的方式，儘量避免和敵方有正面衝突！一旦兵力強了之後則使用掃除性的方式，不給敵方留下一絲喘息餘地。另外在戰場中戰鬥失利並不會同而導致任務的全盤失敗，只要你能步步為營，成功依然不會太遠的！雖然還有其它特點，但是實在無法再多說下去，以免没位子報導其它消息，最後對 SC 只想再補充一句，那就是：這個 Game 値得一試！

【2】Hell：A Cyberpunk Thriller（以下 簡稱 Hell）







Hell：A Cyberbunk Thriller

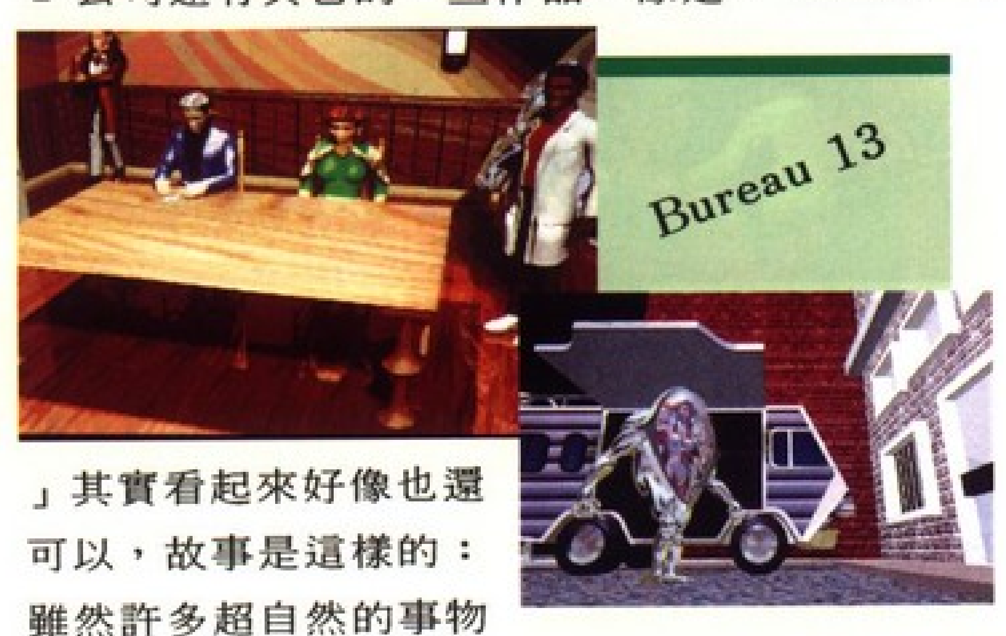
Hell是一個將只在 CD--ROM 上發行的強檔！雖然目前預計十月份發行，但是目前又是未演先轟動的 Game 了。為什麼筆者這樣說呢？原來Take 2公司為了製作Hell重金禮聘了三個藝人及模特兒，他們分別是 Dennis Hopper ， Grace Jones，以及 Step banie Seymour 等等。另外 Geoffrey Holder 則是電腦語音的幕後人員。筆

新GAME俱樂部

者在想目前台灣好像還沒有找一些藝人來製作遊戲的現象，不過這種現象在美國雖不算太多，但也是不少的了。Hell這個遊戲的故事大綱也是十分有趣的，各位讀者且聽我慢慢道來。在未來的世界中的一個假想的政府研究調查發現這個世界上果然有Hell（地獄）的存在！可怖的是這個政府不但發現了Hell的存在還發現了地獄的入口，而這個地獄的入口目前正由這個政府所控制著！（難道是閻羅王也被這個政府買通了嗎？）有趣的是：（這個政府為了圖利，竟做起了「赦色罪」的生意！所以，即使你十惡不赦，非下地獄不可，但是只要你多買幾個這種玩意兒，還是可以逃過一死的！但是可怕的事情就要發生了，玩家所扮演的角色是一個政府以前的僱員，卻因一些反政府的言論及行為而成為這個主掌地獄大門政府追逐的目標。如此看來玩家是非下地獄不可啦！既然如此的話，最先下地獄的玩家可別忘了做好筆記，以便和我們中國古書中記載的黃泉之路比較是否有雷同之處！哈哈！總之這個目前是Take 2主力發展的遊戲是個畫質及音色均屬上乘之作的遊戲，有興趣試探Take 2公司潛力的讀者千萬別錯過這款遊戲才是。

【3】其它

除了上述的兩款比較受人矚目的遊戲，Take 2公司還有其它的一些作品。像是「Bureau 13



Bureau 13

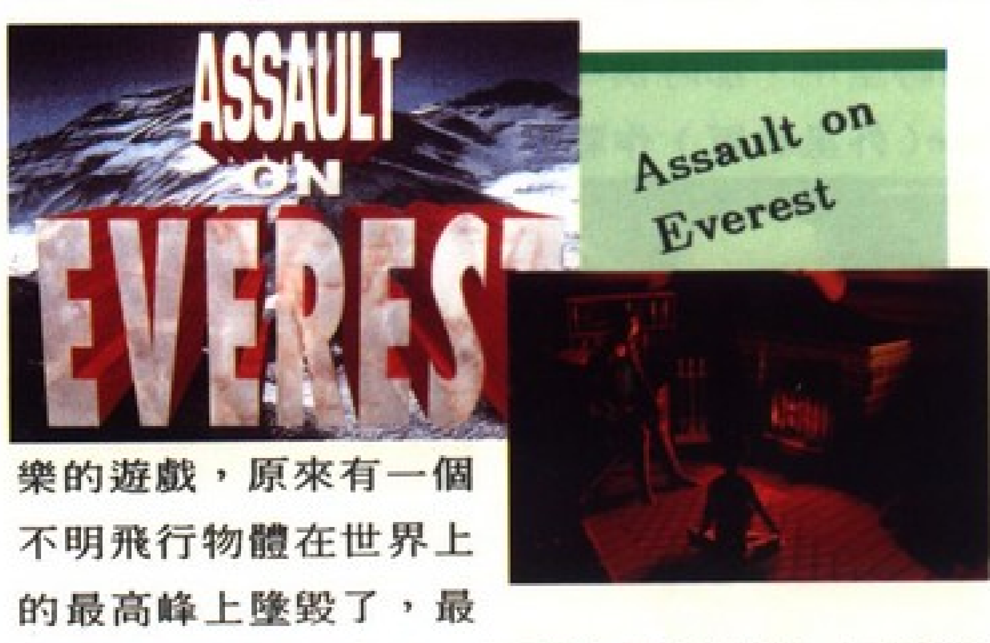
」其實看起來好像也還可以，故事是這樣的：雖然許多超自然的事物我們一般人是看不到的，可是有一些所謂「陰陽眼」的人（在本Game中則是Bureau 13的成員）卻可以看見這些怪力亂神的東西。玩家將組成一支隊伍去調查並體會這一連串的挑戰。基本上，Bureau 13雖然也是改編自紙上遊戲的一個角色扮演遊戲，但其中充滿了戰鬥的場面和待解的謎題，預計今秋出版。另一個追逐DOOM流行之風的是一個叫做「Quarantine」的遊戲。由於和





Quarantine

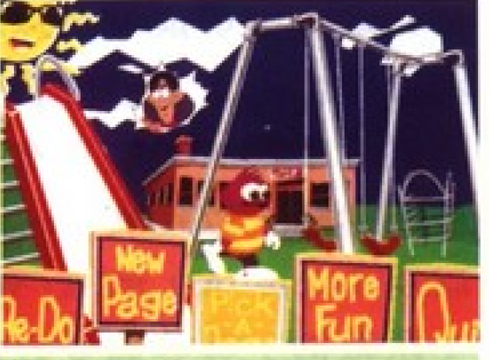
DOOM相仿的遊戲充斥於市面，多得不勝枚舉，筆者對Quarantine也就不多介紹了，反正筆者寄回去的圖片中也有，大家看了自然知道了。這個Game好像也剛出版。由於台灣許多公司也加入製作DOOM的相仿之作，筆者十分懷疑會有人想代理Quarantine的發行權。另一個叫「Assault on Everest」（突襲聖母峰？）則是一個寓教於



Assault on Everest

樂的遊戲，原來有一個不明飛行物體在世界上的最高峰上墜毀了，最高當局就派人組成了一個調查團想瞭解一下事情的眞象。為什麼說它是一個寓教於樂的遊戲呢？同為在本遊戲中也收錄了許許多多和有關聖母峰的風土人情資料，喜愛登山或是愛看電影「Cliff-hanger」（巔峰戰士）的讀者勢必會喜愛這一個遊戲的。說到了教學性質的遊戲，那非得提一下「Bill Cosby's Picture Pages」（天才老爹的畫册？）這是供3到5歲的幼兒玩家精心設計的一個





Bill Cosby's Picture Pages

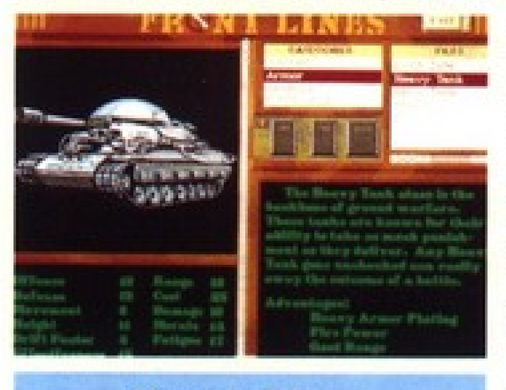
可供在 PC 或 Mac 玩的光碟遊戲。喜愛光碟故事書類的讀者可得花一些心思找一下這個Game了！

Impression

想必大家對 Impression 多多少少有一些印象吧！雖說這個公司不像某些公司會出一些超有名的東西，但是每次出的作品的品質也都還不錯。像是前一陣子推出的一個叫做Detroit的遊戲，建立汽車王國的玩法也十分受歡迎。不過說實在的Imperession公司的產品最大的弱點就在於它們的畫面圖形處理不夠細緻，而且 3D 立體的程式功力好像也略遜一些，所以在今日這種競爭如此激烈的市場努力求生存也眞是滿辛苦的。我們現在就來看一下它們的新近作品吧。

【1】Front Lines（前線；以下簡稱 FL）

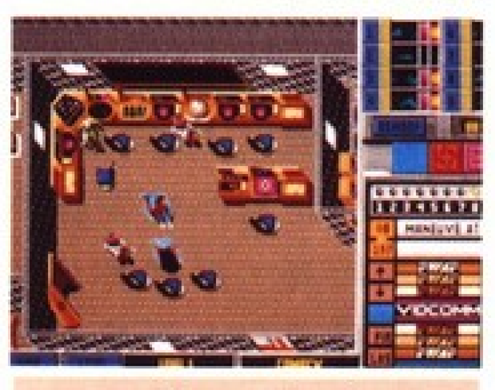
FL 和前一陣子十分多的戰棋類遊戲類似，也是一個紙上談兵的戰爭遊戲。主要以地面的坦克部隊爲主的 FL 雖是 Impression 公司的這一波的主流，但是說實在的，它的發行實在太慢了，因爲前一陣子有太多的同類型的遊戲了。雖說 FL 中也有其它戰棋遊戲的優點，再加上一個任務產生器，可讓玩家自行組裝新戰場以及利用 modem 對戰的選項，但是要想佔有一席之地的話還得再加把勁呢！



Front Lines

【2】Breach 3：

這個很早以前就一直做廣告，但卻到現在還不見天日的遊戲應該會在十月份出版。你帶著一群特種部隊去對抗 UDP，你的任務也有許多種，從救人及支援（ rescue--and--support ）到搜索並毀滅（ seek--and--destroy ）都有。總之，玩家將有機會體會到許多海軍特種部隊的生活實況。



Breach 3

【3】High Seas Trader（以下簡稱HST）

從它的名字大家就可以瞭解到這是一個在海上做生意的遊戲，玩家將扮演十七世紀的海上商人，於是一場海上探險的旅程就要展開了。據說 HST 中可以看到許多海盜！遊戲中有許多 Merchant Prince的影子，所以喜愛這兩款遊戲的讀者也不妨試一試這個海上主人翁的遊戲。



High Seas Trader





Project USA

【4】Project USA

這個程式其實是一個寓教於樂的遊戲，目的是教育年輕一代的玩家許多和美國地理相關的知識，不過畫面上看起來倒是十分像戰棋類的遊戲。筆者在美國看過許多介紹美國風土人情的遊戲，好像也看過介紹大陸上萬里長城的光碟片，只是不曉得是否有人在製作台灣有關的風土、歷史類的CD--ROM呢？總之這個遊戲是適合八到十二歲的小朋友的。

【5】其它

另一個也十分受到注意的是 Power house 但手邊資料不夠，不便多說。還有 Lords of the Realm 應該也已經出了。

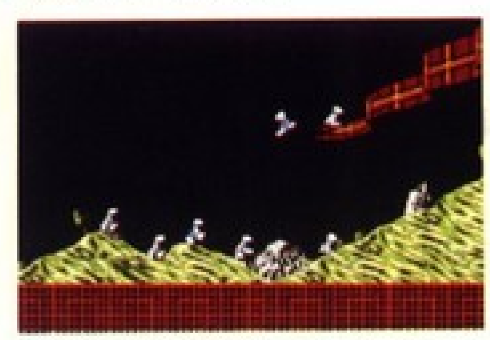
Impression 公司的腳步十分的穩健，出的 Game 相當多元化卻也不流於粗略，我們也希望他們能在圖形的質感上再加以適度的改良，才能和其它公司的水準並駕齊驅。

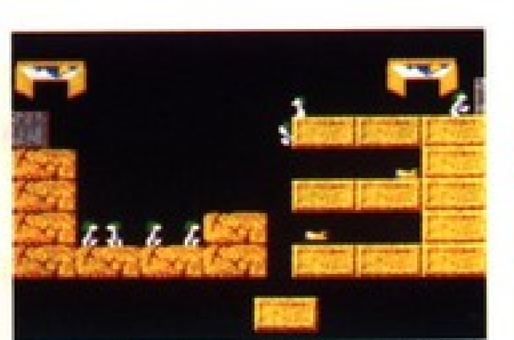
Psygnosis

也許各位對這家公司並不太熟悉，但筆者打包票大家一定知道 Lemmings （百戰小旅鼠）吧？那些綠色的小旅鼠們爲 Psygnosis 公司立下了不少汗馬功勞，但之後則沈寂了很長的一段日子。所以在正式介紹遊戲之前，讓我們來了解一下Psygnosis公司的概況吧。 Psygnosis 是在 1985 年創立，至今雖不到十個年頭，卻也發行了大約上百個遊戲。當然啦！其中最有名的就要算是剛才提到的 Lemmings 系列。另一個也值得一提的作品則是 Microcosm ，因爲他們公司很自遨的認爲這是第一個屬於〝Interactive Cinema〞（互動式電影手法）類的遊戲。去年 Psygnosis 被 SONY 所收購了，所以目前也算是 SONY 旗下的公司了

新GAME俱樂部

。在筆者從 Psygnosis 拿到的公司介紹中也明列了在如此競爭的遊戲市場中，它們所堅持的幾項原則。例如①創新而不抄襲②搶先使用尖端的技術③致力於寬廣、益智而非暴力類的遊戲。看了這幾項崇高的理想後，大家不知道是否有什麼感想嗎？不過這家由英倫大陸發跡的公司對許多道德規範倒是十分堅持的，雖然公司很可能會因調整腳步較慢而少賺些錢，但在此世風日下還能有原則的人實在不多見啊！ Psygnosis 雖沒有說不再發行磁片版的遊戲，但卻提到目前發展主力已經放在CD--ROM的遊戲上了。正如目前沒有彩色螢幕無法玩 Game 的情況一樣，再過一陣子沒有CD--ROM的玩家大概就只能玩一些末代作品了。不過好在台灣大多的 Game 仍然是以碟片爲主。好了，歷史故事說太多了，怕大家又會不支倒地，我們現在就一一爲各位介紹一下 Psygnosis 的新近作品吧！

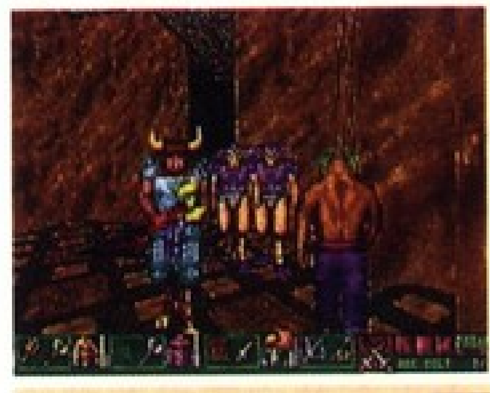




Lemmings 3

【1】Lemmings 3（以下簡稱 L3 ）

預定今年秋季問世的 L3 將有磁片版及光碟版，且將依循原來兩版的一貫特色向世人問好。據說這一次的小旅鼠會比以往的大一些，所以很可能更好玩，另外也和以往一樣有難易不等的一百二十關，每一關都會傷透你的腦筋。除了保持以往的特色外，這一次更加入了更多的物件及工作，所以小旅鼠們能有更好的機會逃出重圍，回到光明的世界！不過難度卻不會因而降低，因爲 L3 中包含了更多的陷阱及怪獸！所以挑戰性依然是很足的。筆者十分喜愛像這種過關解謎的遊戲，所以像 Lode Runner 及 Lemmings 系列都是筆者的最愛，但 Lemmings 第 2 集出版時筆者就發覺有些關卡好像設計得也太那個了些。 Lemmings 在玩的時侯比 Lode Runner 難的原因是你要顧好的旅鼠太多了，而且有的關卡甚至不能容許你走丟一隻小旅鼠。再加上整個遊戲的畫面延展在好幾個畫面上，常有顧此失彼的可能。不曉得這一次是否有改進？不過筆者目前正沈迷於玩 Lode Runner ，它操作比小旅鼠容易得多，而且十多年前就沈溺過一次了，這一次當然是逃不過他的吸引力啊！所以萬一筆者這一次稿子比較晚完成的話，大家就知道原因了吧！筆者也特地收集了一些 Lode Runner 的最新圖片和大家共享，但是筆者目前的 Video 卡無法用編輯部同仁的抓圖程式，所以無法呈現給各位遊戲中的畫面，而是一般靜態的畫面，尚請大家見諒才是。





HEXX

【2】HEXX ：Heresy of the Wizard

HEXX 這個遊戲已經出了，筆者手上也拿到了一份，這是一個和巫師相關的角色扮演遊戲。玩家以第一人稱的形式出現遊戲在地下城內，遊戲的過程中必須善用及時時的動作才能度過重重的挑戰，否則的話，就玩不下去了。除此之外，其中也有許多待解的謎題可以考驗你的腦力。由於是和巫師相關的遊戲，法術是絕對少不了的，其它像寶劍啦、護甲啦也是應有盡有的。玩的時候程式也提供了自動繪圖的裝置的吧！遊戲進行中也可在全螢幕及視窗模式間切換。 Pysnosis 雖然標榜引用尖端技術的原則，但是對玩家硬體的需求在 HEXX 這個 Game 中並不高，只要有 386 SX 以上（不過現在市面上想找386DX40都不太容易了）就可以了。隊伍的組合有 1820 種不同的可能，所以玩家的技術可以獲得多樣性的發揮。而畫面的細緻程度也分三級，以便在古董級的電腦上的速度也不致於慢得離譜。另外，爲了增加遊戲的流暢度， HEXX 中也採用“ RAM Save ”的即時存取技巧。總之 HEXX 設計得算是不錯，但是似乎並沒有什麼太突出的地方，因爲它的許多特點在目前競爭如此激烈的市場上只能算是

普通。

【3】Theatre of Death（以下簡稱 TOD）

TOD和上面提到的 HEXX 同時在今年夏天時



Theatre of Death

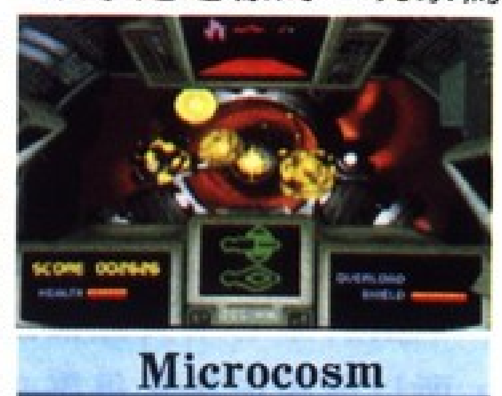
就推出了。TOD 是一個模擬戰爭的遊戲，而玩家是以由上向下的鳥瞰視野進行遊戲。當玩家一進 Def Con Military Academy（Def Con 軍校）後，玩家就成了一位小指揮官了。敵方的勢力的挑戰分別被放在 50 個難易不同的任務中，這些任務分別發生在 4 個不同的戰場上。玩家的成績則是依幹掉的敵人數及過關時的表現來評定。這50個任務都是充滿了地面武力，坦克大戰，以及空中武力的動作派。整個遊戲的目的是促進及培養玩家對戰場的全面掌控及作出及時決定的眼光與能力。TOD 的整體設計上比 HEXX 好一些，不過當然把這兩個 Game 相比是不太公平的，因爲它們根本屬於不同的類型。



Novastorm

【4】Novastorm

這是 Psygnosis 公司攻佔 CD-ROM 市場的力作！根據一份 SIMBA Information 的市場研究與調查預測：在 1995 年底以前全國（美國）將有超過一千七百萬台備有光碟機的個人電腦！沒有人敢忽視這一股駭人的潛力，於是紛紛把發展的主力移入光碟片的市場。在本遊戲中玩家將沈入一種叫Silicon Graphics爲發展基礎的高品質畫面中，外加動人心弦的配樂以驚人的流暢表現，所以玩家們千萬別錯過了。故事是這樣的：玩家駕著太空聯盟的實驗太空戰機Scavenger 4去拯救 Bator 星系的 6 個行星以及 Data Grid 電腦網路系統。Novastorm 雖然號稱是 Microcosm 的


Microcosm

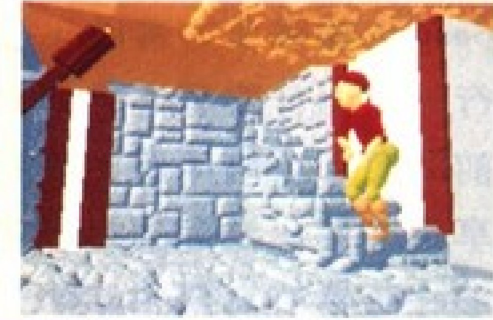
續集，但是所跨出的卻是深遠而結實的一大步！據說它的光輝會令 Rebel Assault 也黯然失色！目前雖然這個 Game 還沒出，卻已經受到許多人的注意了！喜愛 Rebel Assault 的玩家千萬不能錯過 Novastorm！



Discworld

【5】Discworld

這也是一個以光碟片爲發展目標的遊戲。而遊戲的架構則是源自英國十分幽默的 Terry Pratchett's 改編強化而成。玩家加入 Rincewind 這個有趣巫師的行列，一起去發掘 Discworld 的種種趣事。故事的原作者 Terry Pratchett 在英國十分有名，他的作品目前銷售也超過了四百萬册了，現在這些故事都被改編搬上你的電腦。而 Discworld 將是這一系列的第一集。若是賣得好的話，以後還會陸續推出續隻！目前 Psygnosis 正在和一些有名的喜劇演員商議，看看是否可以也網羅來爲這一個系列配上有趣的對白！



Ecstatlca

【6】Ecstatica

這是一個在叫 Ecstatica 村落中發生的事。一位年輕小女孩夢境中的許多怪獸都活生生地出現了，而這個村落從此不再安寧了！這個遊戲預定出版日期比上面兩個 CD-ROM 的遊戲可能也得稍晚一些。筆者目前手頭上也沒有太多資料可以向大家報告的，所以只好就此打住了。

這一次報導的方式雖然和以往一樣，但因所報的公司較不出名，大家很可能對這些公司及他們的作品感到陌生而覺得不夠過瘾。筆者也覺得若是再如此依公司爲骨架仔細地報告的話，等到把手上的東西報完，很可能又會讓大家錯過一些眞正的鉅作。所以仔細考量之後，決定本篇專欄的後半將以鉅作爲主，公司爲輔地報導下去，以傳遞新 GAME 的訊話，久而久之，搞不好許多讀

新GAME俱樂部

者會以為筆者在寫什麼小說也說不定！筆者有時會沒有報到一些比較大的GAME的原因有時候也是因為覺得那種大部頭的作品必然有其它作家會為各作報導的。只是現在台灣代理的美國GAME越來越少了，拼命報一些小GAME很可能會吃力不討好的，所以決定改變作風了。

其實幹筆者這一行專報還沒出版遊戲的人有時候也十分可憐。這話怎麼說呢？其實寫遊戲的文章的作家不外是很愛玩Game的玩家，但搞預報這一行的卻得天天和DEMO或公司餵過來的資料為伍。由於遊戲並非發行的正式版，對許多遊戲也只能報一些毛皮。萬一到時侯遊戲一出來竟然和預報中的差太多，讀者很可能會因此反感的。最近在美國就發生了一件類似的趣事。相信有在注意筆者專欄或其它新Game動態報導的讀者必然知道SIERRA光碟遊戲的第一炮Outpost在未發行前大家都對它一致看好，因為各方情況看來SIERRA花下了如此的時間和精神去發展和宣傳的作品絕對錯不了，再加上冬季電腦展Outpost也獲得多方青睞，沒有人認為Outpost在發行時會出什麼意外的。於是筆者在遊戲還沒出版前就買了攻略手册，等到拿到遊戲後便想去好好享用一番，沒想到愈玩才愈感到失望，於是也不願昧著良心寫新Game介紹就把它寄回雜誌社了


Outpost

。果然現在怨聲載道，玩家都認為Outpost是急就章，產品根本還不到可以發行的地步就出版了！許多玩家也公開指責雜誌的作家們實在不應該誤導讀者云云。有時侯必須請大家諒解的是：其實大家都是受害者，因為我們也以為那是個值得一試的好Game啊！總之，SIERRA的Outpost在台灣若尚未正式發行的話那是最好，若是已經進入了發行階段的話，各位最好三思而後行，因為若只買Game而不買攻略手册的話，有許多東西根本不知如何使用！筆者也衷心期望這些出Game的公司不要花太多時間和精力只在搞宣傳而忽略了遊戲的內涵，因為一個眞正能玩得久的Game靠的絕對不是雜誌上各位作家的評語，而是所有玩家的口碑的。

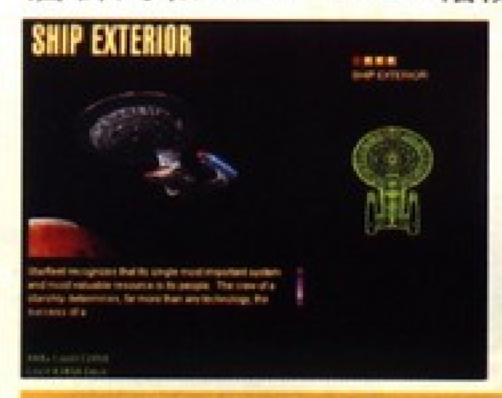
好吧，現在我們再來看看幾個〝很可能〞還不錯的代表作！ Ouch ！怎麼好像被某人用雞蛋打中???我只有說：「很可能」不錯，又沒有說〝保證〞不錯。無論如何，大家還是聽我說完吧！

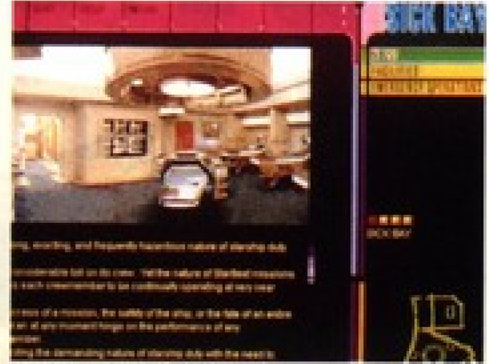

Doom Ⅱ

相信目前正熱切盼望DOOM Ⅱ：Hell on Earth 的讀者一定不少吧？當大家看到本文，它應該在美也正式發行了吧！前幾期的專欄中筆者也提到過10月10日是他的發行日，說得如此肯定，應該不致於黃牛的吧。這次筆者抓了些圖呈現給大家，但是這一個將不再以Share ware形式發行的遊戲在畫面上看起來和第一代差不太多。這一次也和上次一樣，第一次遊戲有三十關，每十關分成一個階級，每一關的怪獸都比以往更多而且更難應付！至於主要的細節就留待各位仔細玩味了。不過值得一提的消息是：目前竟然有些公司找Id公司商議，看看是否可以拍一部DOOM：The Movie的電影呢！不知道這是眞還是假？不過根據DOOM系列的幕後台柱 John Romero （對！就是因為DOOM走紅而買了兩台昂貴跑車的那一個！）指出，目前他們並沒有任何要發行DOOM第3集的計畫，因為第2集的成績如何都還不知道，目前一切都還言之過早。不過根據可靠消息指出，目前Id公司的重量級程式設計師都全力設計另一個叫「 Quake 」的遊戲，因為他們要趕在今年聖誕節前能交貨。有了前一個DOOM的盛名之累，他們對Quake的品質也不敢掉以輕心。環顧目前遊戲市場，仿DOOM的3D 作品眞是多如牛毛，俗語說：三個臭皮匠勝過一個諸葛亮，看樣子即使Id公司想再創DOOM的記錄也不一定能比其它公司出色呢！

由於筆者來美之後就成了 Star Trek 的迷了，所以電視影集是每集必看，遊戲當然也不能錯過。前幾次筆者並介紹過 Holo Byte 近期將推出

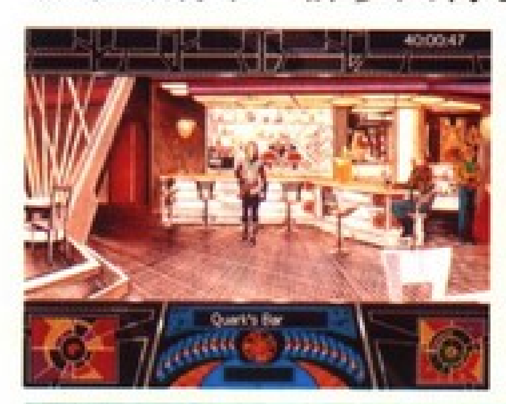
Star Take:The next Generation，但是圖片無法抓下，大家只好望文字而興嘆了。不過這一次有一個新的和 Star Trek 相關的作品叫做「Star Trek





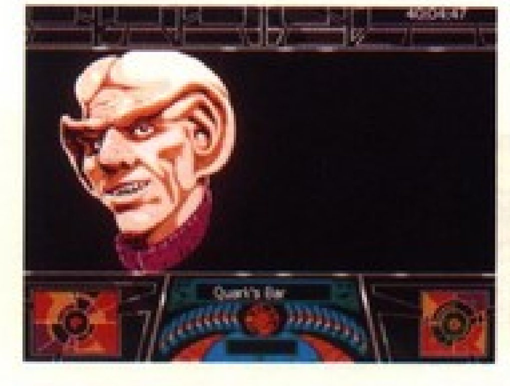
Star Trek 技術手册

技術手册」的雖然不算是個 Game，但是因爲美國 Star Trek 迷很多，想必一定受歡迎的。像筆者也有一本 Star Trek 的百科全書，以便在不懂的時侯可以查閱一下，因爲 ST：TNG 了七年實在太多集了，有的時侯實在不太可能記得所有的事；所以相信這一本技術手册對很多人將有不少幫助。雖然 Star Trek 系列的前兩集遊戲「Paramount」（派拉蒙）公司都授權由其它公司發行遊戲；但是由於實在太好賺了，隨便賣一下都快賣出百萬套，所以這一次第三代的 Deep Space 9 的系列決定自己發行，眞是肥水不落外人田啊！這一次DS9：The Hunt 也是改寫電視影集的劇本，許多人物也是用電視上的角色。也



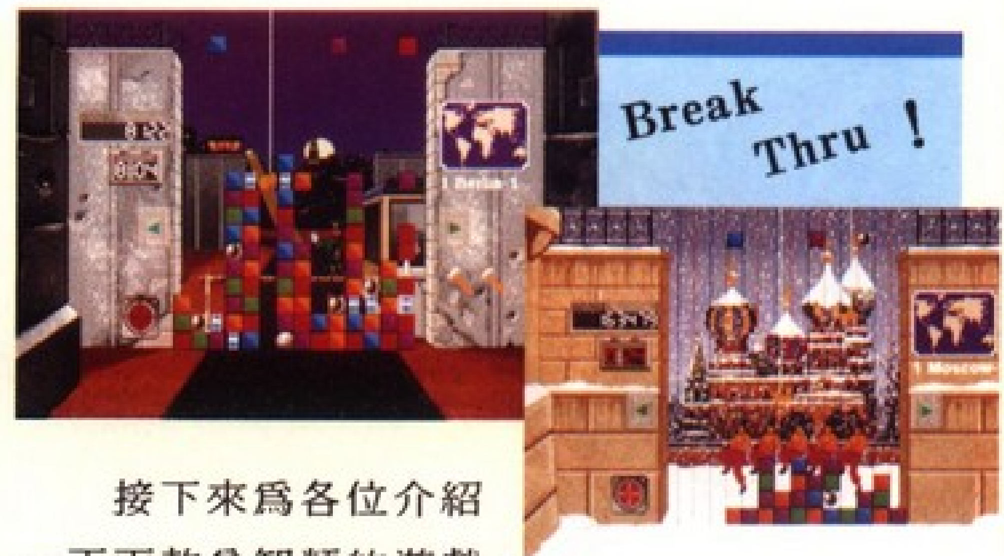


Deep Space 9





許大家對Deep Space 9這個影集也不了解，筆者特地做一下說明。其實 Deep Space 9是一個太空站的代稱，DS 9 之地理之所以重要是它位在新近發現的 Warm Hole的旁邊，而這個天文學上眞有其事的「暖洞」竟是我們所處這個 Alpha（阿爾發）宇宙和另一個 Gamma（伽傌）宇宙的通道！而在 DS 9 這個遊戲中，玩家可以扮演十分狡詐的 Cardassian，英勇的 Klingon，聰明的人類或是爲利是圖的 Ferengi 等等。每一個角色的遊戲情節均不相同，所以 DS 9 的耐玩性相對而言也大了好幾倍。雖然大家没看過 DS 9 的電視，但 Paramount 保證遊戲內容和電視情節絕對不會重覆，所以大家依然可以享受他的優點的！



接下來爲各位介紹一下兩款益智類的遊戲。一是 Spectrum Holo Byte 公司出的「Break Thru !」，其實這只不過是俄羅斯方塊的翻新工作，說實在是有點老掉牙了。不過只要這些公司敢把東西拿出來賣，筆者也就敢報！另一個叫「ZIG--ZAG」的文字魔術方塊遊戲也出了一陣子了，是QQP公司的作品。筆者舉出這兩個例子只是想讓大家看看雖爲益智類的遊戲，但是內涵眞是有如天壤之別啊！因爲下一個補充介紹的是……十多年後東山再起的「Lode Runner」。其實筆者早就忍不住地報好幾次了，現在正式推出了又忍不住要提醒大家千萬別忘了去買一份來玩。正如 SIERRA 的廣告詞：「還記得這個 Game 嗎？你曾沈溺其中甚至女朋友跑了、公司也開除了你、……如今，告訴你一個好消息 -- 它回來了！」看完這段話會心一笑的人很可能以前也有類似的下場？自從筆者拿到這個 Game 的試玩版之後就愛不釋手，如今正式版本也有了，玩得差點忘記截稿日子，唉！眞的不行了，再不回去玩 Lode Runner 的話，就快發狂了！實在顧不了那麼多了，大家好自爲之吧！我們下次見！



ZIG--ZAG





GAME 熱報

/L.C.J



自從馬可波羅將他在東方的遊歷過程寫成「馬可波羅遊記」後，「遍地是黃金」的中國，就成了許多抱著發財夢的歐洲冒險家嚮往之地；因此也造成了海權時代的興起。雖然歐洲海權興盛掀起了第一及第二次帝國主義的浪潮，爲亞洲、非洲及美洲地區的原住民帶來了莫大的苦難，並且造成了印加、瑪雅及阿茲克特等古文明永久毀滅；但是卻也促進了世界各地的交流與發展。而當時的一些傳奇人物及珍奇異聞，至今也仍爲人們所津津樂道；像漫畫「海盜王子」當中的主角 -- 吉德船長，就是當時有名的大海盜。

以策略、戰略遊戲聞名的QQP公司，也推出了以這個時代爲背景的策略力作 -- 商業王子（Merchant Prince）。本遊戲在美國推出時，曾經登上了美國銷售量最大的CGW雜誌中，TOP100 排行榜的第四名，可見也是一個值得一玩，令人期待的遊戲。

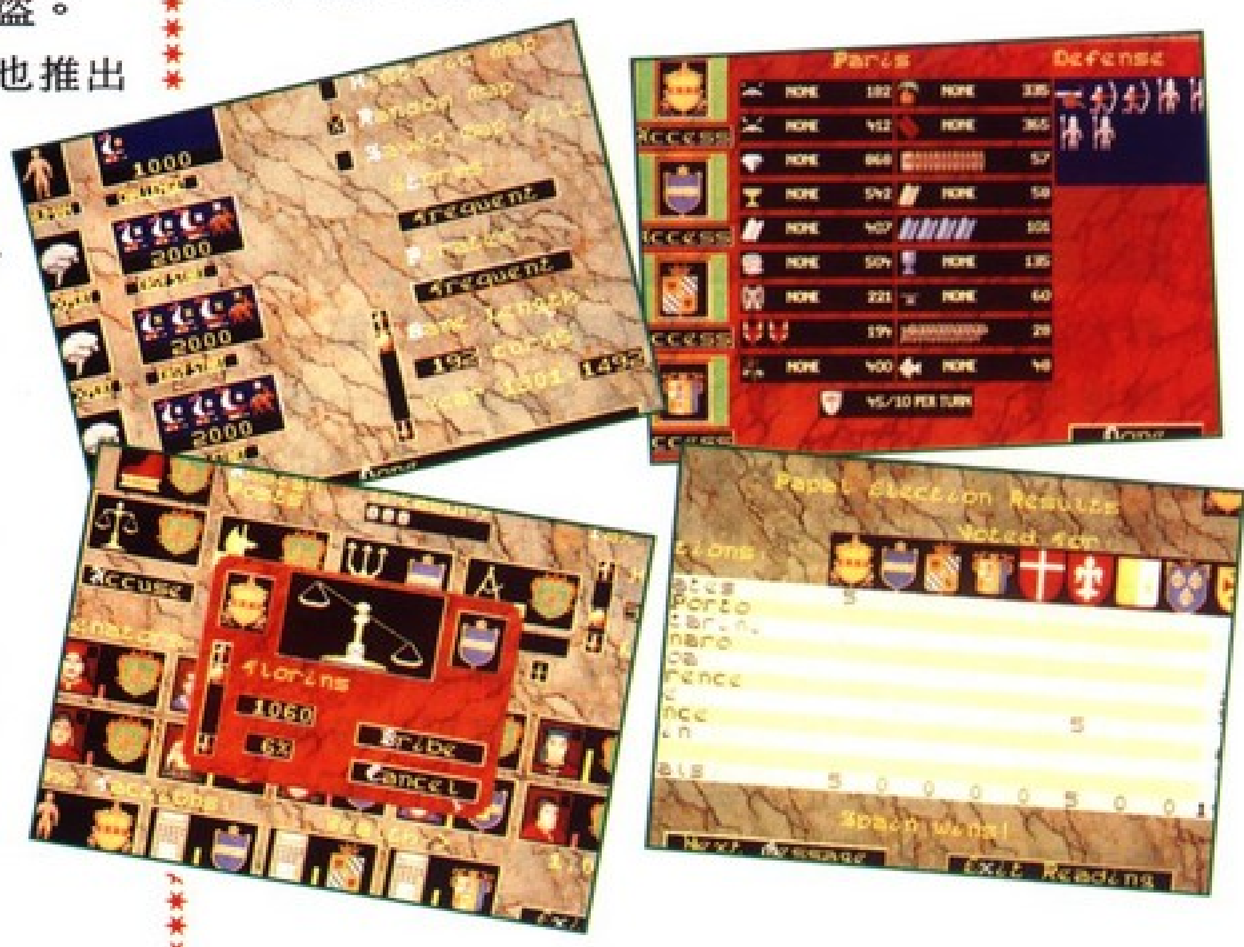
故事的劇情是發生在大約十四世紀。主角的叔父將大部分的遺產都分給了自己的女兒，但是也爲主角留下了一些資產；另外，代理人每年會支付一筆金額給主角；希望他能藉著技巧與好運，把家族帶向更富有，更有權勢之路。

本遊戲可供 2 ～ 4 人同玩。在難度的設定方面，除了可以改變電腦的等級外，



也可以從一開始資產（船隻、現金）來作調整。遊戲中是以一年爲一回合，遊戲長度則可由玩家自行調整；從最短的 15 回合到最長的 192 回，可視您的喜好決定。跟筆者一樣喜好玩長回合遊戲的玩家，這一套保證可以讓您玩上好一陣子。

爲了讓遊戲更具耐玩性，提供隨機地圖模式彷彿也成了策略及戰略遊戲的新潮流。在商業王子中，玩家除了可產生隨機地圖外，還可將較喜歡的地圖存起來，這點倒和戰神Ⅱ很類似。不過不管是玩「歷史地圖」或「隨機地圖」，遊戲中的世界地圖都會先以前人經驗所繪成的地圖來表示，以免玩家摸不著頭緒，連自己在那裡都搞不清楚；隨著玩家的探勘，新的地圖才會慢慢地覆蓋在舊的地圖上。



商業王子



由於商業王子的介面經過了相當的簡化，所以玩家操控起來相當的方便。舉例來說，如果要在兩地（或三地、四地）間設立貿易路線，只要選定要執行的船隊（或駱駝、驢子商隊），設定要行經的城市及購買的商品；每個回合牠們就會照這個指示去做，根本都不需要你來煩心。

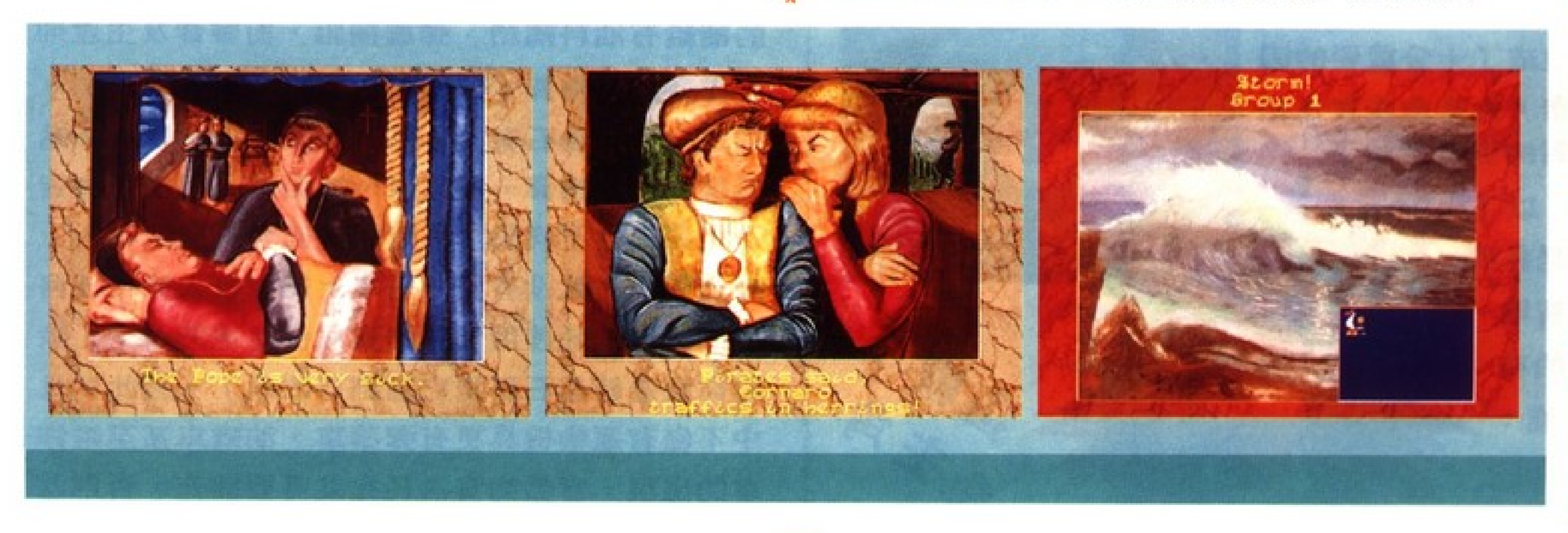
除了海上的貿易外，陸上的貿易也是一個值得玩家注意的焦點。由於世界各地的地形差異相當大，所以遊戲中提供了駱駝及驢子兩種商隊供玩家選擇。比起海上貿易更方便的地方，在於玩家可以自行興建道路，縮短商隊往返的時間；相信當您建立起「絲路」後，就會瞭解「時間就是金錢」的眞諦了。

「賺錢只是手段，不是目的」可以說是本遊戲的最佳寫照。當玩家累積了一定的財富後，就有足夠的資本將經營觸角延伸至政治界及宗教界。只要您的旗下擁有足夠的議員，能夠支持您當上帝國的總督（ Doge ）；那麼帝國的法律、軍事、財政等大權就都在您的掌握之下。不過要養一批議員通常得花費大筆的金錢；而且議員又容易遭到刺殺或是被對手所挖角。儘管如此，調動帝國軍隊去攻佔敵人的城市，仍然是一件相當吸引人的事。

相形之下，競選教皇之職可以說是較有益處的。教皇除了能增加主教的名額外，還能宣佈將某一城市「逐出教門」；另外，對於不肯和您貿易的地區，尚可假借教皇的權力之便，號召「十字軍」去攻擊他們。而且即使您收買的主教數目不足擁戴您登上教皇之職；每個回合他們仍然會爲你賺回一筆收入，算是相當不錯的投資。

當然，遊戲中的對手也不是省油的燈。當您發現一個盛產黃金、象牙等可以發大財的城市後，他們很快地就會尾隨而至。而當他們在總督或教皇的選舉失利後，除了暗殺您的議員、主教，或是散佈謠言外，還有可能發動政變（就是派兵殺進城啦！），迫使下一個回合重新選舉。面對種種可能發生的情況，正是展現您應變能力的好機會。

雖然商業王子的畫面及音效比起時下的遊戲並不算出色，但是它豐富的內涵保證可以讓您沈迷一段長時間。比起一人要身兼船長、水手、砲手、劍士等職務的大航海時代系列，商業王子提供您一種更輕鬆、更悠閒的玩遊戲方式；而不是「被遊戲玩」。您嚮往成爲世界的船王、扮演統理全國的總督嗎？現在就揚起帆，出港吧！





GAME 熱報

／Guderian



全新感受的狂島浴血終於出現了，結合了類似 SEGA 超級大戰略的諸項特點以及原有狂島浴血的基本兵種終於造出不同於第一次世界大戰的新鮮感受。以往的狂島浴血只考慮維修補給失去的成員，如今要考量能源（油料）及物資（彈藥），任憑你武力強大，沒有油就動彈不得，飛機會墜機，沒有彈藥就只能挨打了。如今的狂島浴血 2 代已經不是讓你滿街亂跑的戰略遊戲，如何補給前進中的部隊，如何占領補給基地成了十分重要的因素，愈來愈眞實也相對的更有意思了，以下是各項新增的功能：

令人嘆爲觀止的開動畫









這就是主角

A ●索敵模式

這大概是最大的改進，雖然在「超級大戰略 2 代」中及「勝利大決戰猶他灘頭」中都有此功能，但在狂 2 中用困難度來決定索敵模式與否，是不錯的設計（因爲你可以偷看一下敵人部署及重要工廠及補給站再恢復索敵模式讓敵人去抓瞎）。由於索敵模式的確立，部隊只能看到它自己索敵範圍內的敵人，於是偷襲及埋伏就都成爲可能，當然偵察部隊就變得很重要了。畢竟偵察部隊講究輕快短省，根本不耐打，如何保護它們就要很小心，強烈建議使用移動力強又有 5 格偵察範圍的三輪摩托車兵，它可偵察，打了就跑，還可以快速佔領基地。缺點是它們太脆弱了，一不小心就毀了，如何不要叫它們去硬碰硬是很重要的生存法則。尤其是如果你能在敵人未發現你之際強行搶入敵人基地佔領，可能看得到敵人部隊的加入（如果基地內有待修的部隊的話），這樣玩下來可是非常刺激的，從以往大家明刀明槍的比劃到今日的爾虞我詐實在改得不錯。





灰影爲未偵測過的地區

B ●補給因素

以往要生產或維修部隊只要有結晶石就可以，根本不管油料及彈藥量，今日便不同了，2 代的補給有油料補給、彈藥補給，而維修及生產則不僅要計算物資（彈藥）也要算能源（油料）。以往一個結晶石有 50 點物資、今日它變成 2 點能源 10 點物資，而工廠、補給站、都市的物資及能源是有不同設計，有的每回含有固定收入，有的則用完就沒有了。基本上能源收入能在任何一個基地消耗使用，而物資只供當地使用，（除非你製造結晶石再把它運到目的地）。因此 2 代中不僅有運輸機具更有彈藥車、油罐車甚至維修車的出現，當然物資消耗完就需要補充，否則就

狂島浴血2

無法提供補給了。因此作戰時要考量油料訂定作戰計劃、慎選適合的目標以爲前進補給站，否則沒油可是只有靠油罐車補給，但是飛機只能在機場補給，否則就可能要油料耗盡墜機了。

C ●工程部隊

以往的工程車主要在建補給站，2代的工程車可以建鐵路、公路、防禦陣地，當然也可以拆除，而最大的特色就是道路一旦在河海之上就成了橋樑十分好用哦！利用工程單位可以搭橋讓陸上部隊迂迴攻擊或渡過河海阻隔，也可以建防禦陣地鞏固重要基地周圍及防線。當然它們行動遲緩並且物資有限，因此小心使用可以出奇致勝，但卻不要忘了適時的補給才行。

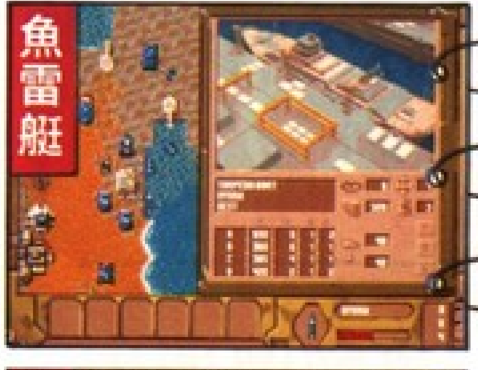
D ●全新機種

武器種類大量翻新，除了主要作戰艦艇、坦克、機動砲、飛機之外補給維修部隊及偵察部隊幾乎是全新登場，像是空中預警機偵察範圍九格，還可以高飛躲避敵人飛機及防空砲火的攻擊（有些飛彈還是射得到）。而潛艇有了運兵用的，而且都可以深潛以躲避敵人砲火（除了深水炸彈火外），不再像以往就只有幾種武器。連基地都有分司令部、補給站、都市、造船廠、工廠、機場等不同設施，十分的真實。

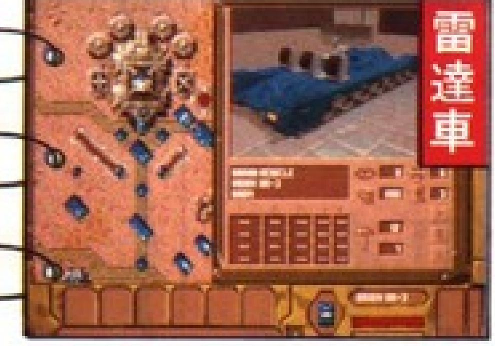


遊戲進行時的畫面

陸海空武器一應俱全



魚雷艇



雷達車



戰鬥機



制空坦克車



戰鬥直升機



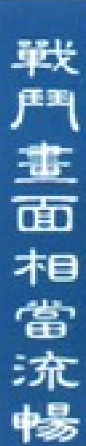
造路機

E ●等級提升

以往經驗值提升只有六級，如今等級更多，而且可以在工廠中將以往戰勝的高經驗值給新的部隊，快速提升部隊戰力，也讓勝利的成果能一直延續下來。

F ●限制因素

因爲部隊數量龐大且需計算索敵範圍，因此在筆者的 386DX-33 電腦上考慮速度略嫌太慢，經雜誌課呂編輯證實在 486 機器上跑得不錯，引發筆者升級 486 之夢想（可惜被老婆當頭棒喝只好作罷）。作戰畫面以向量動畫作成挺有臨場感，但因爲遲滯遊戲進行，筆者不得不關掉動畫以求快（啊！如果有 486DX2-66 就好了，不是 REMARK 的哦）！系統需要很多EMS（筆者配備是 5M RAM）差強人意，配備升級隨著遊戲愈來愈大是不可逃避的。整體而言這個狂島浴血 2 代已經在原有基礎上作出一個新的大環境，相信 486 的玩家會玩得很愉快，386 哪！就像筆者玩 30分鐘休息 30 分鐘（等電腦玩家執行命令），這大概也是個優點（保護眼睛加恢復疲勞）。





戰鬥機發射飛彈



坦克大對決



近距離看戰車的對決



飛彈車射擊



妖魔道 點唱機

在〝妖魔道〞上捍衛正義的各路英雄好漢，是不是覺得在斬妖除魔，征戰四方的過程中，若無悅耳動聽，吆喝嘶喊的音樂與音效相伴，會相當無趣呢？在此呢，告訴諸位一個在遊戲中點播音樂的小密技。

進入遊戲後，請在主畫面上同時按下L、D、H及Scroll Lock鍵，然後再按下M鍵即可啓動點唱機。按↑、↓鍵選擇樂曲，Page UP／Page Down 選擇音效（音效需按Space Bar播放）。怎麼樣，不錯吧！76首的樂曲可有得你聽囉，慢慢欣賞吧！

／鍾情

妙狐神探 傳送法

各位神探是否已經洗脫了偷取寶石之嫌呢？還是遊戲提供的重點提示仍無法順利過關？在下告訴您一個從一開始遊戲就能直接欣賞結局的超級秘技。

①一開始走出帳蓬之後，沿路向前直走，看到右邊的涼亭停下來。

②把滑鼠指向涼亭的桌子附近，會看到指令視窗亮起來「查看」指令，原來這裡有頂魔帽隱藏在涼亭裡，它是用來傳送到另一個場景的。

③接著用「使用」的指令，電腦會要求輸入新場景編號，從1～290你就可以任意自如的移動到每一個場景，若您要看一連串的結局動畫，只要輸入編號〝281〞就能快速的直接破關了。

＊註：建議您在傳送前先行存檔，因爲有些場景在傳送之後會當機。

／江志豪

雷電威龍 超級致富法

雷電威龍是前不久由軟體世界所推出的一款射擊遊戲，如果說它的流暢度可以媲美市面上的大型電玩那眞是一點都不爲過。但是遊戲一開始只有給予你10000元的資金，而精良的武器又是那麼貴，如果眞要靠自己攻打敵機來賺取MONEY的話，天啊！那……那要到何時才能買的起價值1750000元的『雙管雷射槍』呢？

因此，筆者爲要解救天下蒼生免陷於無錢之苦，特在此透露一則小秘方：在第一關的第一個任務一開始時，連續按數次後退鍵（Backspace），每按一次可以得到一個死亡射線，然後按ESC鍵放棄任務，在停機坪中選擇進入補給商店，將你所獲得到一個死亡射線都賣給H．D．E，每個死亡射線能賣475000元，而你只要多賣幾個，還怕沒錢花嗎？

／TOP GUN

中華職棒2 新秀增加法

剛「出道」不久的中華職棒Ⅱ想必玩過了吧！是否覺得高能力的選手十分少呢？小弟在此告之增加新秀法：先把看不爽或能力不高的踢出，然後再登用，登用後不要按ESC，按RESET，再進入，如此便可登用一大堆啦！新秀通常常比能力不高被解顧的強許多，雖然會花一筆不少的錢，但以後便十分容易地取勝，賺進大把的錢……；快速模擬如果結果不滿意，可按RESET（不要按ESC），便可重來。

新秀中龐斯、錢田、宮籐、壞小子……等都十分讚，尤其是宮籐，小弟曾創一場20K



的無安打無四壞的比賽，另外一提的是，如果球速高於一四五 Km ／hr則電腦打中率約降爲50％左右，若一五零 Km ／hr以上，電腦打中率更是低於10％以下（至少小弟至今未被打中）

／龍的傳人



在你所率領的恐龍軍團中，唯一具有遠攻能力的就是 -- 鴨嘴龍類。其進化到最後，可以變成速度快、射程遠的「蘭伯龍」。牠除了上述的優點外，還有一項鮮爲人知的特點，那就是牠可以做無限次的政擊，很令人訝異吧！

每當蘭伯龍的生命值超低時（最好低於10），牠會「抓狂」，能夠不斷地移動和攻擊，直到敵人躺平爲止（註）。因此，必要時利用安妮的超能力「幫」牠減低生命，然後再把牠移到敵陣中，屆時，你就能夠體會「一龍當關，萬夫莫敵」的滋味了！

註：蘭伯龍可以邊走邊打，因此可以以寡敵衆。不過要切記一點，一旦對方被K死，牠的行動也會立刻終止。

／曾士軒

雷電威龍 無敵戰機

在遊戲前輸入 SET S_HOST=CASTLE再進入遊戲，即爲武器全滿且不死之無敵版。（P.S：一定要大寫，不可小寫。）

在選擇任務時，移動滑鼠游標，開啓中間下方的按紐，再開啓右下方，三個一組的開關中，左和右兩個按紐，再執行遊戲就可以進入秀逗模式，不用把日期改到5月16日，再改回正確日期了。

／林士倉

幻象雷電 補血大法

幻象雷電是個令人激賞的遊戲，一流的畫面，流暢的捲軸，甚至水準超越了一些國外的射擊遊戲，讓國人頗爲自豪，不過難度過高卻是不少玩家的夢魘，不管是選 EASY 或是 HARD，在一些關卡，敵人的數量龐大，不禁讓我想了一個遊戲「小蜜蜂」，遇到了這種情形，眞是死無葬身之地呀！這裏提供一個小秘技，希望對於一些功力不錯，但仍苦於無法破關的玩家能有些許幫助，就是在血快耗盡時，先按ENTER暫停，接著依序按下I LOVE CAT，你會看到你的血又全滿了，怎樣，這秘技不錯吧！

P.S：①此秘技在每個STAGE以使用一次爲限，但是如果在某些STAGE沒有使用，那秘技的使用次數會累加。

②字和字中間一定要空一格，使用的方法爲按空白鍵。

／鍾明白

模擬城市2000 金錢增加法

每次當我在建設寶貝城市的時侯總覺得 MONEY 不夠用，告訴你一個快又有效率的賺錢方法，只要在遊戲時依序按下 f．u．n．d四個字母（一定要小寫），然後螢幕上會出現「Current Rates……」等字樣，選「Yes」，金錢就增加一萬元，按幾次就加幾萬元。

從此以後，我便可以魚肉百姓……啊！不不！是造福百姓

／上官林傑



◎模擬臺灣選戰面面觀及諸多不爲外人道之秘辛！

◎全中文國人自編自導自演(？)之選戰故事！

◎您是國民黨、民進黨、新黨、還是無黨無派的擁護者？不論年齡、黨派、地域…歡迎一同來游走敏感的政治話題邊緣，以大膽又不失幽默的眼光掀開選舉內幕！

☞玩者將親自披掛上陣，出馬競選市長或爭取立委席位。共有上萬套人物模組，提供您組合不同候選人的〝嘴臉〞。

☞640×480　16色本土畫風，獨特的挿畫手法表現萬變的選情。遊戲除了全螢幕動畫，還不時穿挿突發的視窗動畫和即時小動畫，生動表現斬雞頭立誓、拜訪選民、黑幫介入等畫面。

☞台澎金馬全面迎戰！深入考量全省離島各地之地理環境、人脈關係和文化程度，繪製成你我再熟悉不過的選區地圖。

☞遊戲包含策略意味，爲了順利當選，您得不惜以挖樁腳、搓圓仔湯、廣告、政見發表、開流水席、砲轟開罵等手段，打擊對手、拉攏民意！



theme PARK

如何能抓住甜蜜的童年夢想，又能夠坐擁永恆的大亨霸業？



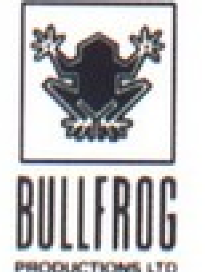
快樂天堂

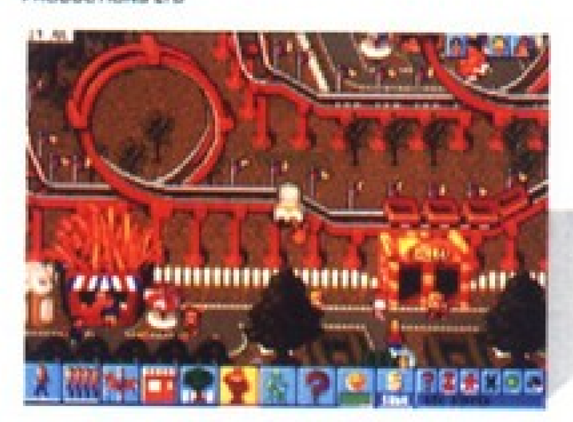


小朋友的喜怒歡樂都掌握在你的手中哦！

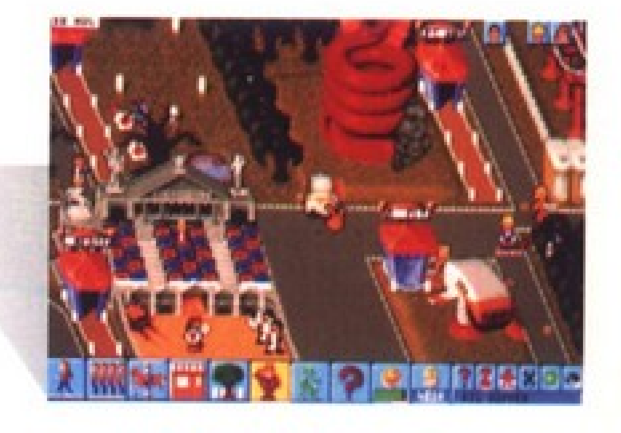
- 數十種遊樂設施讓你設計，包括海盜船、恐怖屋和雲霄飛車的軌道規劃等。如果能讓小朋友玩得不想回家就O・K囉！
- 十多種可以撈一筆又可以滿足小朋友的小肚子之各式商店，有漢堡店、飲料店和射鴨子店等各種令人眼花撩亂的紀念品店。
- 你擁有不同的職員來替你維護遊樂場的清潔和招徠小朋友的光臨。包括布偶人、清潔工和警衛，還有技工群隨時待命，隨時修理壞掉的設施。
- 你支配所有員工的薪水和所有財務狀況，甚至必須進入股票市場與其他遊樂場大亨一同較勁，互拼『最刺激的樂園』、『最令人愉快的樂園』等六大頭銜。

這款模擬一整座遊樂場從無到有、從荒蕪到興盛之歷程的遊戲，將帶給您最完整的經營概念及建造、管理的樂趣！











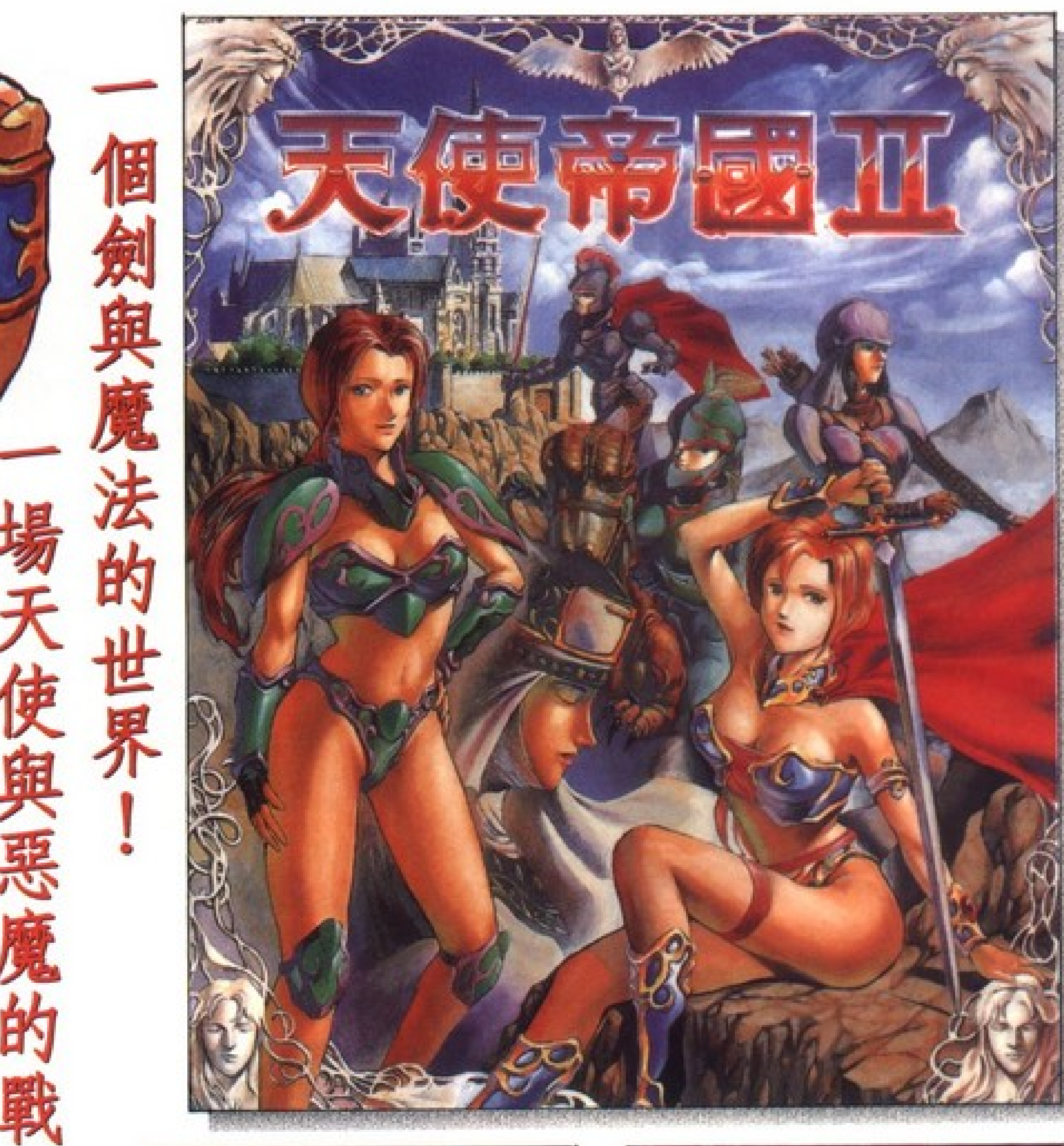


軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行 SOFTWORLD

智冠科技・軟體世界・SOFTWORLD P. O. BOX 28-34, KAOHSIUNG, TAIWAN, R.O.C. 高雄郵政28-34號信箱 台灣服務專線:(02)788-9293 (07)384-1505 香港:729-2781 電腦平面設計:林俊宏

天使帝國2

一個劍與魔法的世界！
一場天使與惡魔的戰爭！





★全動畫式的逗趣戰鬥畫面，展現敵我激烈的戰況及兵種獨特的媚力。
★戰場上導入NPC系統，友軍將成爲玩家的最有力支援。
★五大系35種職業可供你自由選擇使用。
★親切的圖形指令界面，全程支援滑鼠；新增全體命令可依戰況指揮全體角色命令。
★數十首動感節奏的音樂，將使玩家感受FM音源的新印象領域。
★戰場中穿差過場畫面及對話模式，並且導入過關條件，賦予戰略遊戲新風貌，構成一個豐富劇情的戰略遊戲。

熱烈發售中

大宇資訊有限公司
服務專線：TEL: (02)3560955
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL: (02)356-3567　FAX: (02)356-0969


熱烈發售中
妖魔道
充滿中國風味的神話RPG故事
是啊，我們青溪村的人皆是靠它為生的，據說湖裡住著一隻巨獸，但沒有人看到過，
物品
法術
攻擊
逃跑
自動
★多線式的劇情發展，充份享受不同的遊戲樂趣。
★即時戰鬥系統，讓您體驗分秒必爭的緊張快感。
★關鍵字對話系統，感受全新的互動式人性化交談。
★兩種不同視角的地圖場景，縱橫遊戲舞台的時空。
★隨著劇情的變化，精心製作七十餘首動聽的配樂。
★合乎人性化的操作介面，遊戲過程更加得心應手。
★多變化的複線式劇情，讓您更能融入遊戲世界。
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969
售後服務專線：TEL: (02) 3560955

熱烈發售中



超華麗的中國山水RPG世界

軒轅劍 貳

★豐富的劇情，帶動整個遊戲。
★精緻的造形動畫貫穿全場。
★山水畫表現的作戰場景。
★華麗的戰鬥效果動畫。
★獨特風格的背景音樂。
★操作簡易，容易上手。
★煉妖壺系統可補捉妖怪並自由合體。



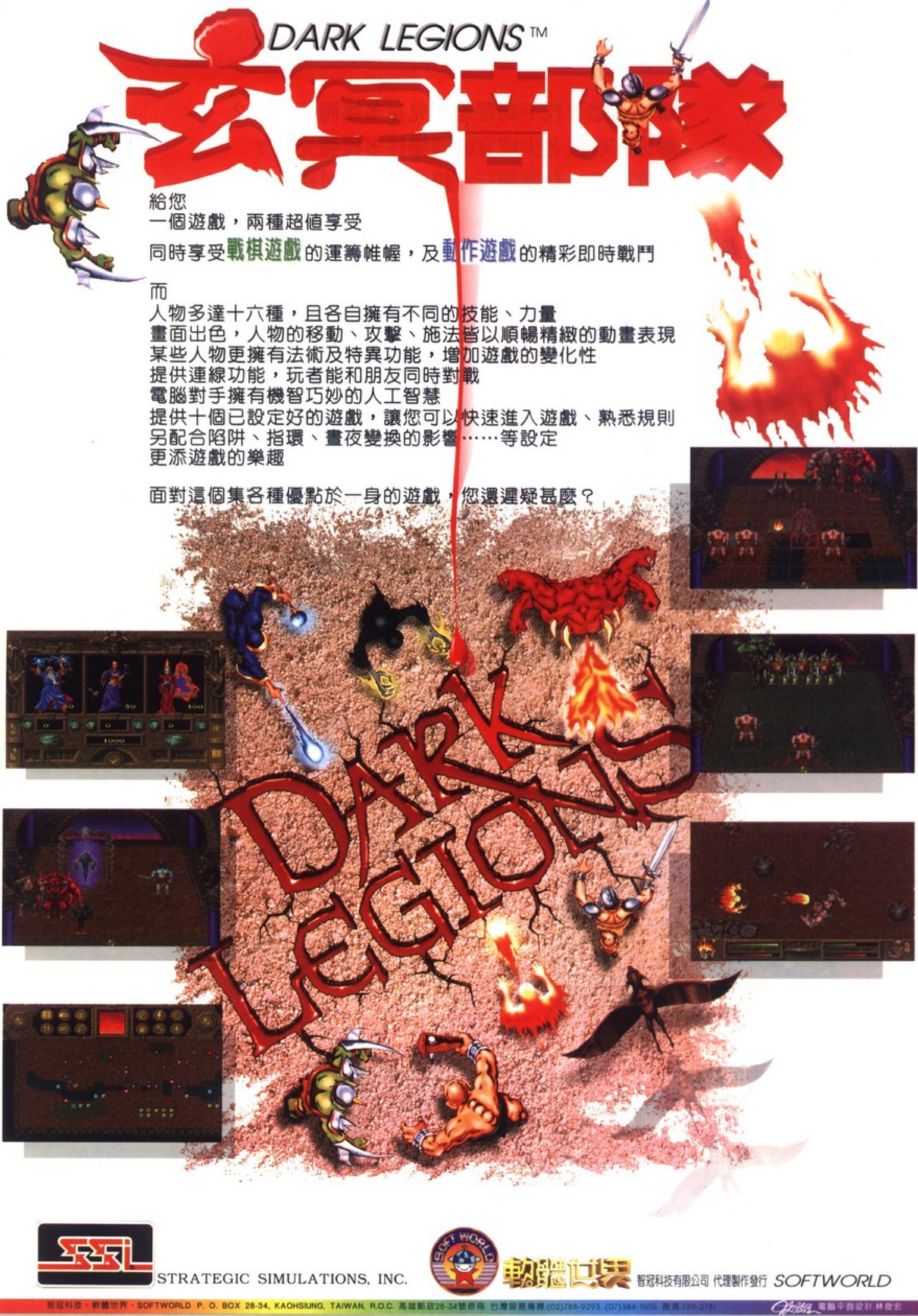


將使你發揮出隱藏的動作細胞！
喚醒沉睡已久的鬥魂！

格鬥拳王

遊戲特色：
★流暢的動作及捲軸。
★精緻的圖形及動作。
★雙層的背景捲動。
★具有挑戰性的人工智慧。
★操作介面簡單容易上手。
★具有動感震撼的音樂及音效。




DARK LEGIONS™
玄冥部隊
給您
一個遊戲，兩種超值享受
同時享受戰棋遊戲的運籌帷幄，及動作遊戲的精彩即時戰鬥
而
人物多達十六種，且各自擁有不同的技能、力量
畫面出色，人物的移動、攻擊、施法皆以順暢精緻的動畫表現
某些人物更擁有法術及特異功能，增加遊戲的變化性
提供連線功能，玩者能和朋友同時對戰
電腦對手擁有機智巧妙的人工智慧
提供十個已設定好的遊戲，讓您可以快速進入遊戲、熟悉規則
另配合陷阱、指環、晝夜變換的影響……等設定
更添遊戲的樂趣
面對這個集各種優點於一身的遊戲，您還遲疑甚麼？
DARK LEGIONS™
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司 代理製作發行 SOFTWORLD
智冠科技．軟體世界．SOFTWORLD P. O. BOX 28-34, KAOHSIUNG, TAIWAN, R.O.C. 高雄郵政28-34號信箱 台灣服務專線:(02)788-9293 (07)384-1505 香港:729-2781
電腦平面設計:林俊宏



爸！媽！

別拉住我！我知道此去惡龍擋道、無比艱險，但是，為了能順利娶得美嬌娘，並在巫師公會裡獲得一個好位子，還有証明我多年所學不是中看不中用，所以請允許我離家打拼！





『一個有理想有抱負的青年』

小子！

收集所有水晶球，就可產生意想不到的魔力！我會和一大批怪物一起盯著你的！

『巫師公會大頭目』

遵命！

我等你回來，記住！我不喜歡缺胳膊少腿的男人哦！

『美女』

大熱賣！

玩家福音！

不買可惜！

★動作流暢，為動作遊戲注入新生命！

★關數多，百玩不膩！

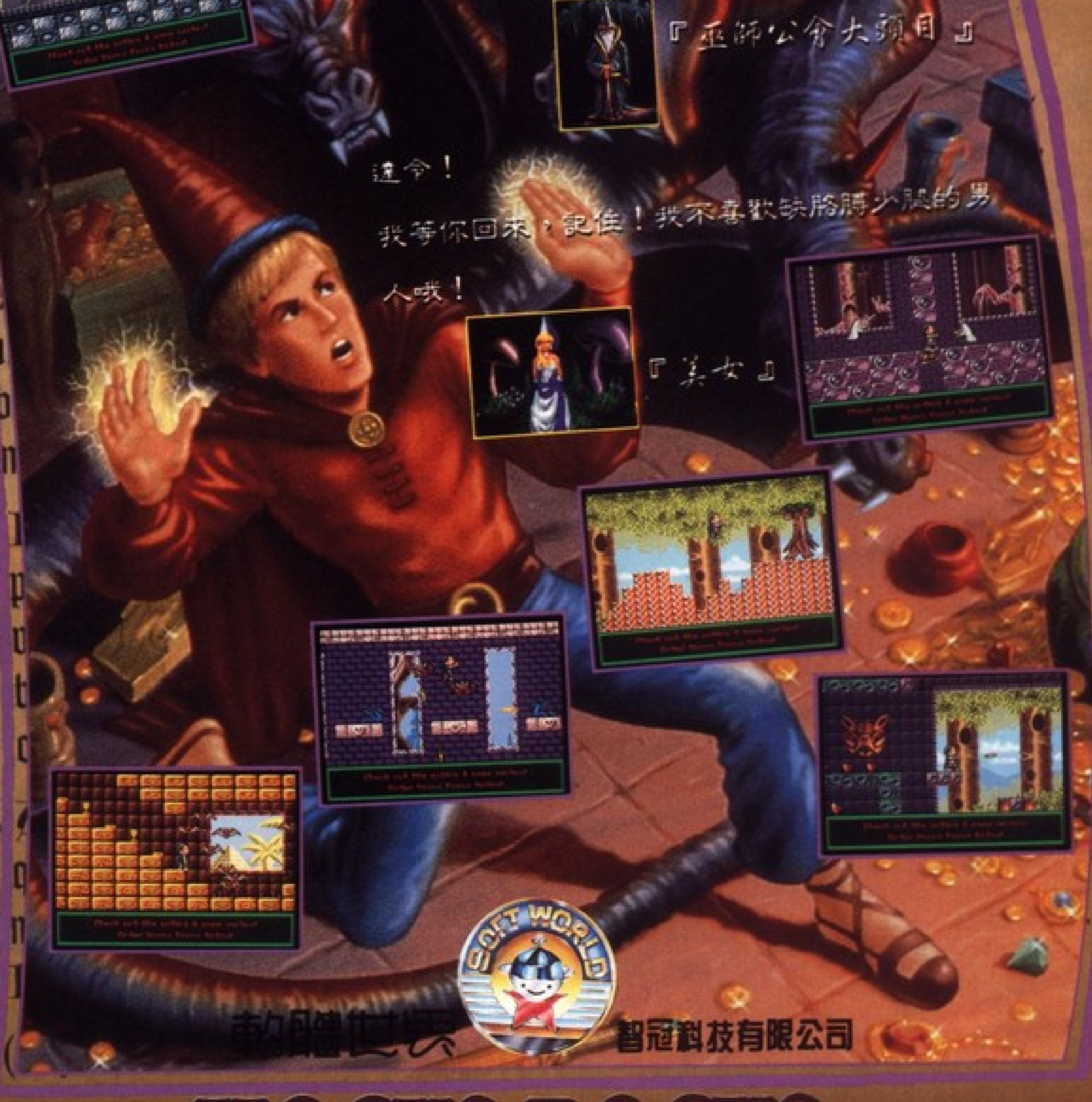
★分難、中、易三等級。

★畫面場景超越時空之限，時而蠻荒時而現代，令人匪夷所思！

★物品各有妙用，陷阱叢佈。



茭生資訊股份有限公司



HOCUS POCUS

代理發行

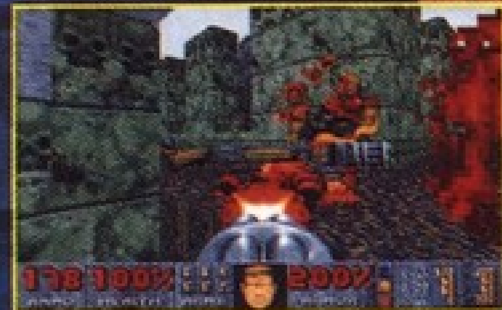
毀滅戰士²

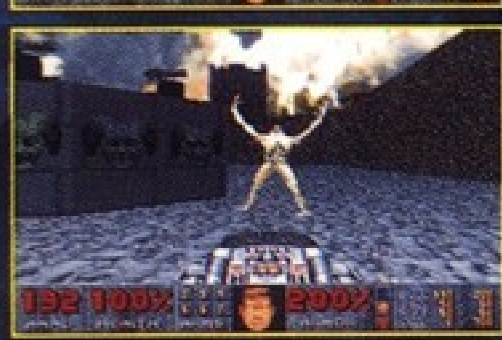
贈送精美T恤!!



分別發行 CD-ROM版 及 三吋半磁片版











在電腦的娛樂軟體上，從來沒有一個遊戲具有像「毀滅戰士」般的震撼力，也沒有一個遊戲，能讓玩者以中止呼吸般的緊迫感，期待著這場戰鬥的續章。

請深深的吸口氣！毀滅戰士II：地球的煉獄就在這裡！準備帶給您另一場難望的惡夢。

在這次的戰鬥中，您將會和整個煉獄中的敵人交手。它們以更強力、更龐大、更可怕的面貌，加上更可怕的武器等待著您的光臨。整個煉獄也以全新的場景，複雜的機關，詭變的佈局向您的智慧和勇氣挑戰！

如果您曾經玩過毀滅戰士，準備接受事關地球存亡的挑戰；如果您沒玩過毀滅戰士，那我們只能（以尊敬的口氣）說：「下地獄吧！」



代理發行



鐵定十月火爆上市 經典大作 千萬不能錯過 !!



『毀滅戰士』第一代之完全攻略現已出版，附於遊戲套裝中贈送，讓您一次玩個痛快!!
寄回回函之愛用者，近期內可收到此攻略手冊與更新版本磁片。



飛鷹騎士
歲末强勢鉅作 敬請密切注意!!
劇情取向式的角色扮演型戰略遊戲；
帶您馳騁在中古黑暗時代的歐陸；
您必須善用您的領導才能，統領各部族的軍隊；
對抗蠻族的入侵，驅逐叛亂勢力；
並探索自己的身世，建立一個屬於自己的王國。
⊙完整的角色升級、轉業系統：四大種族與近四十種職業變化組合。
⊙創新的部隊編成功能，可依照自己喜好編組超强部隊。
⊙超過四十種魔法系統，視覺效果震撼眩目，華麗攝人，保證使您大呼過癮！
⊙豐富的劇情，多重發展模式，讓您徹底溶入遊戲世界，眞正值回票價。
⊙各式商店販賣有各種强力武器、防具、道具，幫助您完成各項任務。
⊙320×200 256色模式的究極發揮，享受精緻美麗的遊戲畫面。
⊙RPG式的劇情，戰略遊戲的挑戰，一套遊戲兩種享受。
開發設計 鷹揚資訊 代理發行 精訊資訊



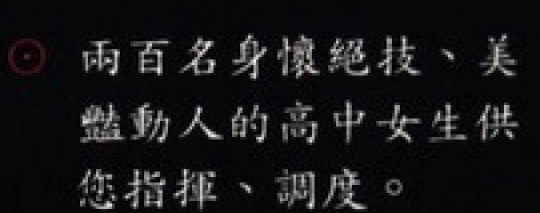





粉碎敵人的邪惡陰謀。

救救這些迷失的美少女吧！





⊙ 兩百名身懷絕技、美豔動人的高中女生供您指揮、調度。

⊙ 全畫面的大型戰鬥動畫，華麗、動感、刺激。

⊙ 精心設計的各式專長攻擊招式滑稽有趣。

⊙ 行政、軍事兩個模式分別考驗您的策略以及戰略智慧。

⊙ RPG 式的升級制度，使您可以培育出具有各人特色的美少女部隊。

⊙ 可自由選用鍵盤或滑鼠控制，操作方便、容易上手。









精訊資訊有限公司

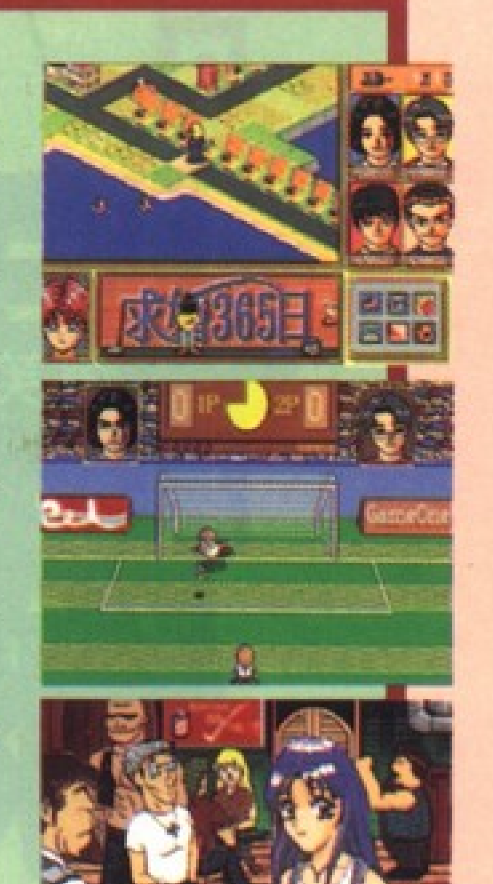
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8

TEL：(02)999-6883　FAX：(02)999-7061

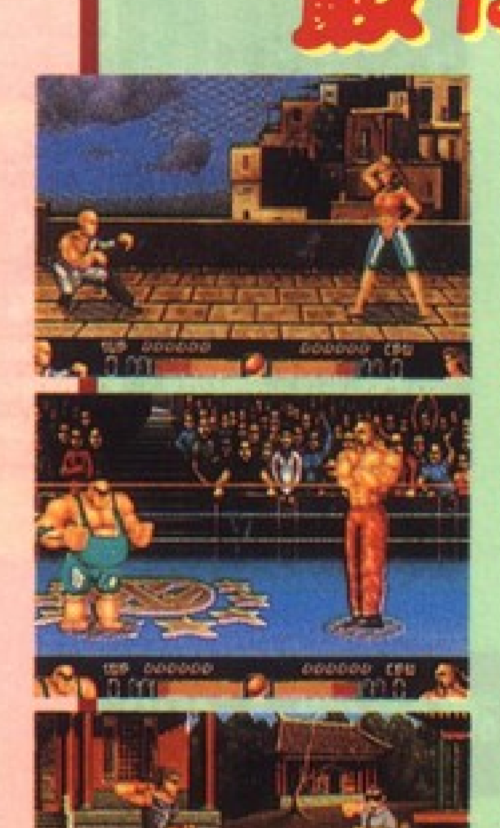
大好評熱賣中！！



- 640×350高解析顯示，畫面細緻、配色優美。
- 可供四人同時進行遊戲，不足四人時由電腦上陣，共享遊戲的樂趣。
- 三十種寶物卡、四十餘種特別場所及事件，令遊戲更加多彩多姿。
- 完全支援滑鼠操作，加上友善的介面，讓您輕鬆地進行遊戲。
- 音效支援AD-LIB、聲霸卡、聲霸卡PRO、PRO AUDIO SPECTRUM等等，若您擁有MIDI音源器，恭喜您將耳福不淺！！



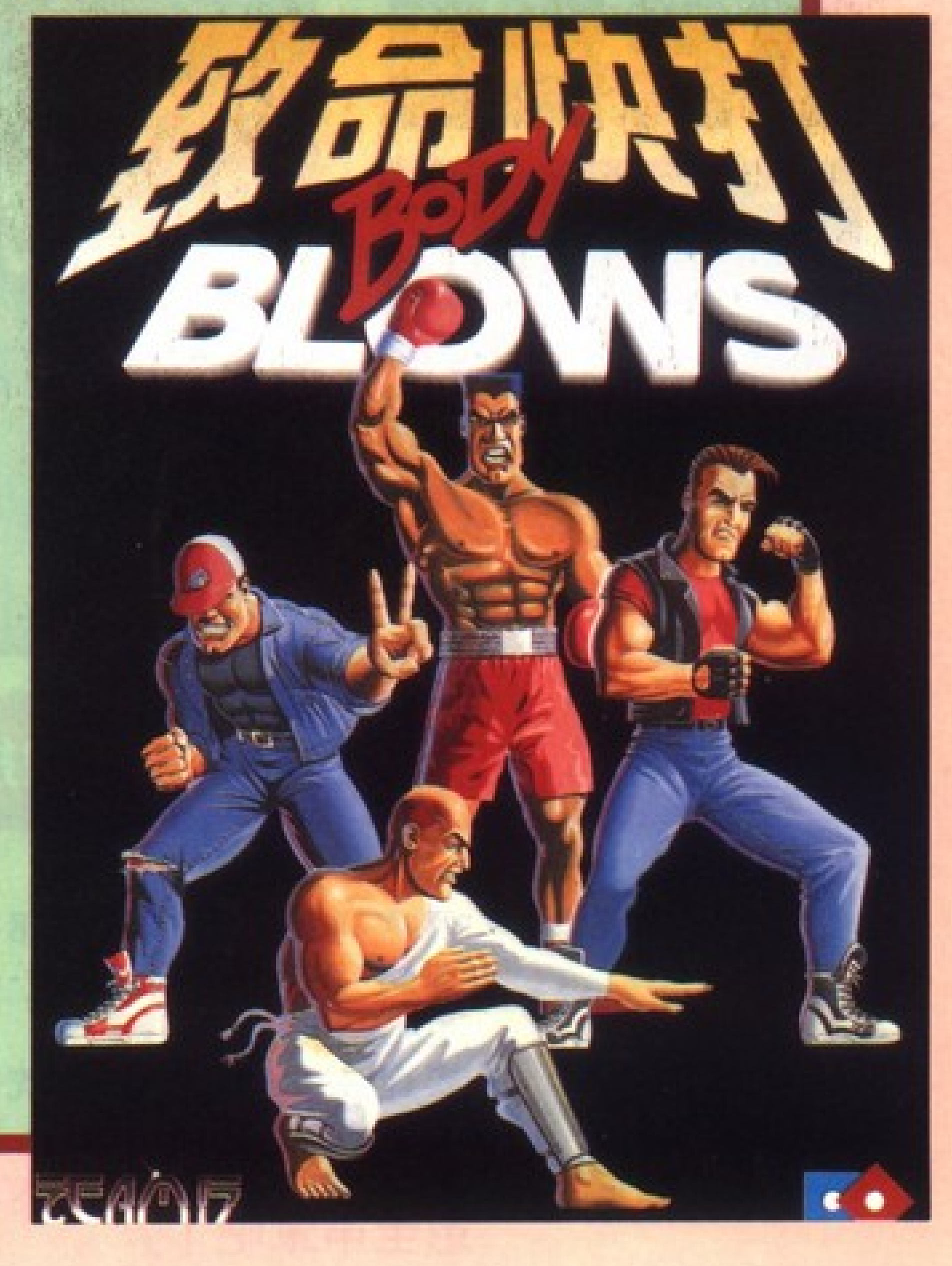
最佳遊戲 錯過會遺憾！



繼『毀滅戰士』後，又一動作遊戲鉅獻～ 致命快打 ！

在格鬥遊戲熱潮中，這是最佳的選擇。巨大的角色、多變化的招式，配合明快流暢的節奏以及最佳的操作方式，即使你不是訓練有素的格鬥家，也能夠在這精心佈置的格鬥場上揚眉吐氣！

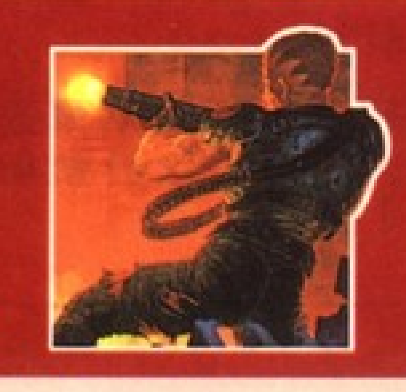
- VGA 256 色模式顯示。
- 三種遊戲方式，並提供兩人對戰遊戲。
- 十一位不同職業身份的角色，各具不同攻擊招式以及數種特殊攻擊。
- 數位語音效果，臨場迫力十足，庇美大型遊戲機。
- 直覺式操控系統，能輕易使出各種絕招！



暑期壓軸 熱鬧上場。







毀滅戰士II

分別推出 3.5" 磁片版 及 光碟版
並 限量 贈送精美T恤
保證獨一無二
物超所值 不要錯過!!



誠徵：

程式設計師 具一年以上 C語言或組合語言 程式設計經驗，擅長 68000 組合語言者更佳。

意者請連絡 (02)999-6883 研發部 蔡先生

益 智 棋 盤 遊 戲













現已發行，贈送爆笑造型撲克牌，送完爲止！ 建議售價：480元

劉備：『嘿嘿！運氣來時擋都擋不住！居然讓我在拍賣場低價買到太史慈這員猛將，孫策………看來你氣數已盡，就等著我來接收你的城池吧！哈哈！』

廖化：『恭喜主公即將完全統一大業。眼前來到天水城外，有袁紹手下的猛將文醜駐守該城，請主公裁示。』

劉備：『唉～蜀中無大將，太史慈又是菜鳥，我看就廖化做先鋒，老將黃忠主中軍吧！』

主將交鋒，劍影刀光………這時，遠在南皮的曹操剛走出7－11，看樣子買到了一個不錯的計策………

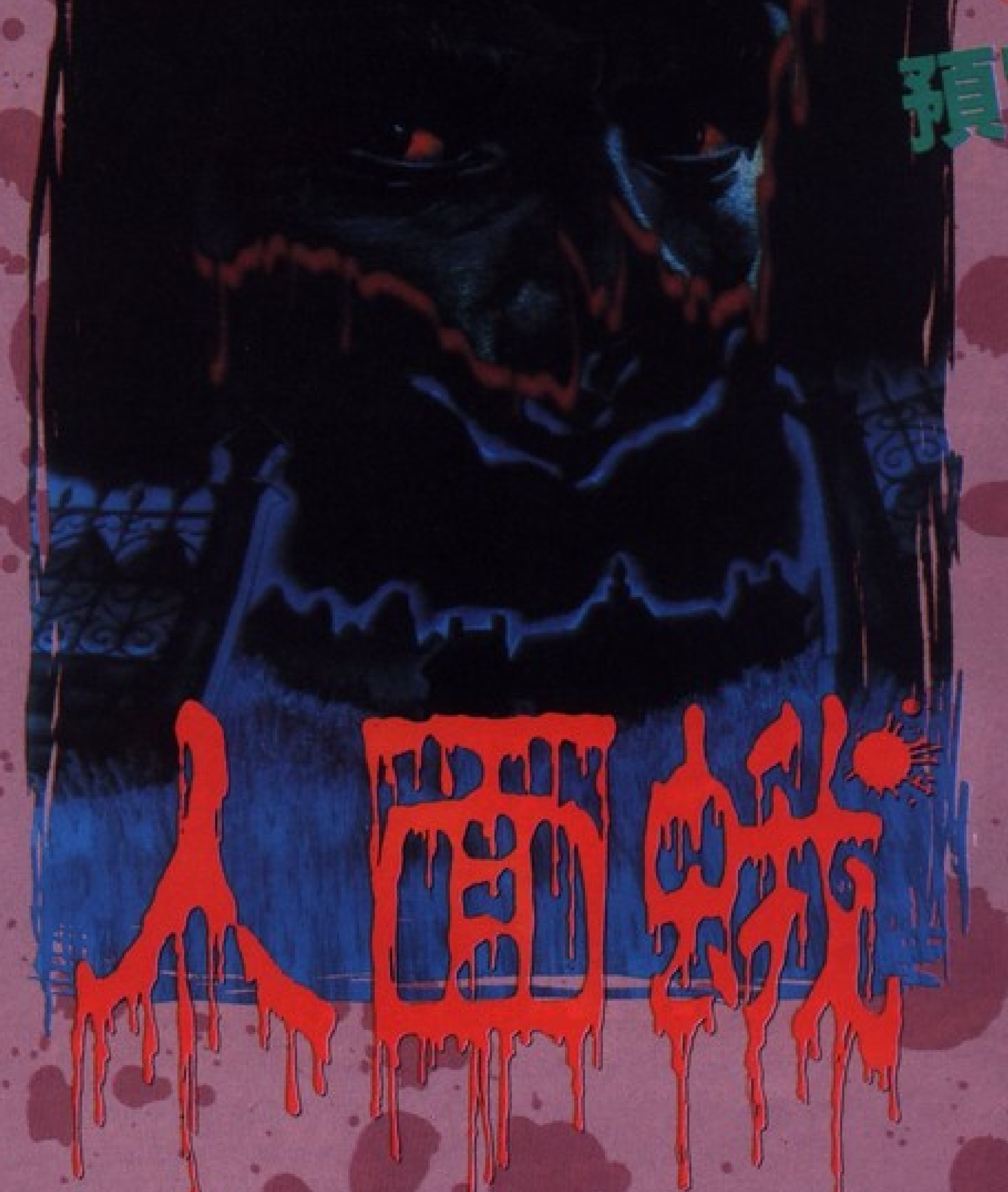
曹操：『卯死了！卯死了！孫劉兩軍這一仗，我坐收漁利就對啦！不過～手上這“暗渡陳倉”之計該用在誰身上呢？嘻嘻～袁紹！安捏都丟啦！哈哈！』

三國志中您最熟悉的人物及故事，以大富翁紙上棋盤遊戲方式表現，完全最新爆笑詮釋！

漢堂國際資訊有限公司
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

光碟版人面蛾＝小說＋動畫＋音樂原聲帶！！





11月預定發行！

如今——

你可以眞正欣賞到電子小說在

多媒體電腦上的卓越表現了！

因爲人面蛾精彩的內容(近400MB)，和我們對品質的要求，

使我們必須忍痛先只推出光碟版！

漢堂在此對沒有CD-ROM的朋友致上十二萬分歉意，

聲光旋風即將席捲全台！

配合近百種逼眞音效，

首次收錄在12首音樂中，

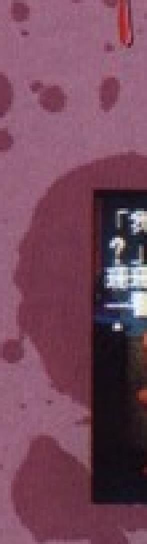
加上主題歌曲〝只愛我〞及同名演奏曲

百餘幕動靜態場景畫面，

40餘萬字精彩劇情，











漢堂國際資訊有限公司

高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053

台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

LAMBORGHINI
AMERICAN CHALLENGE

林寶堅尼美國挑戰賽

追、趕、跑、撞、碰

抱著成為億萬富翁的雄心壯志踏上美國領土，然而，事實總是殘酷的，要發財，談何容易呢？就在您走投無路時，救星出現了！一個老朋友賤價出售愛車---林寶堅尼水牛。就這樣，您靠著一部名車及出神入化的駕駛技術朝成功的路邁進。

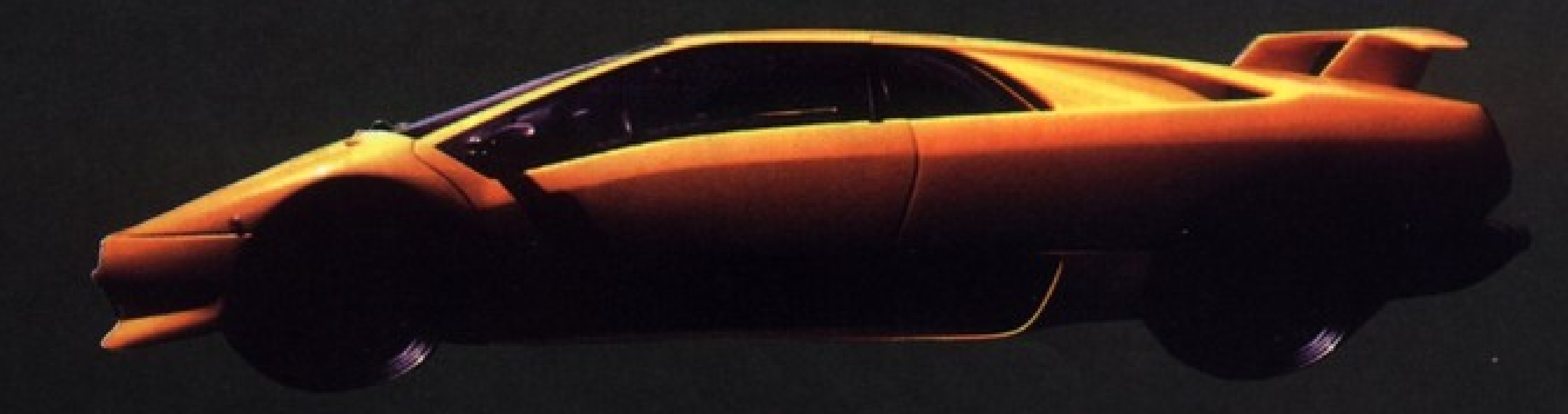
想要在高手充斥的非法高速賽車組織---週末夜瘋狂賽車俱樂部中脫穎而出並非是件易事，除了得設法在車陣中穿梭前進、撞開對手、避開施工路段外，您還需小心自動照相機或是交通警察的超速取締，否則一旦讓條子給逮住了，被罰款之餘，可是還有破產的隱憂喔！

趕緊發揮出您的實力加入各場比賽，將所有的對手撞個落花水流，贏得獎金及賭金，提高賽車配備，設法打入第一級賽程！

遊戲特色：

☆提供玩家駕馭臺灣難得一見之林寶堅尼賽車的機會
☆包含城市、沙漠、山路、雪地、豪雨、夜路等多種賽車路段
☆分割螢幕，可兩人共玩
☆提供下注系統，讓玩家得以享受到賽車以外的樂趣
☆神出鬼沒的交通警察，更增添緊張刺激的氣氛
☆共分四級賽程，等級愈高，愈富挑戰性

適　用：IBM 286 或以上相容機種
記憶體：640K，需硬碟
顯　示：VGA 256 色
操　作：鍵盤／搖桿
音　效：聲霸卡／魔奇音效卡
片　裝：5.25"1.2M 磁片







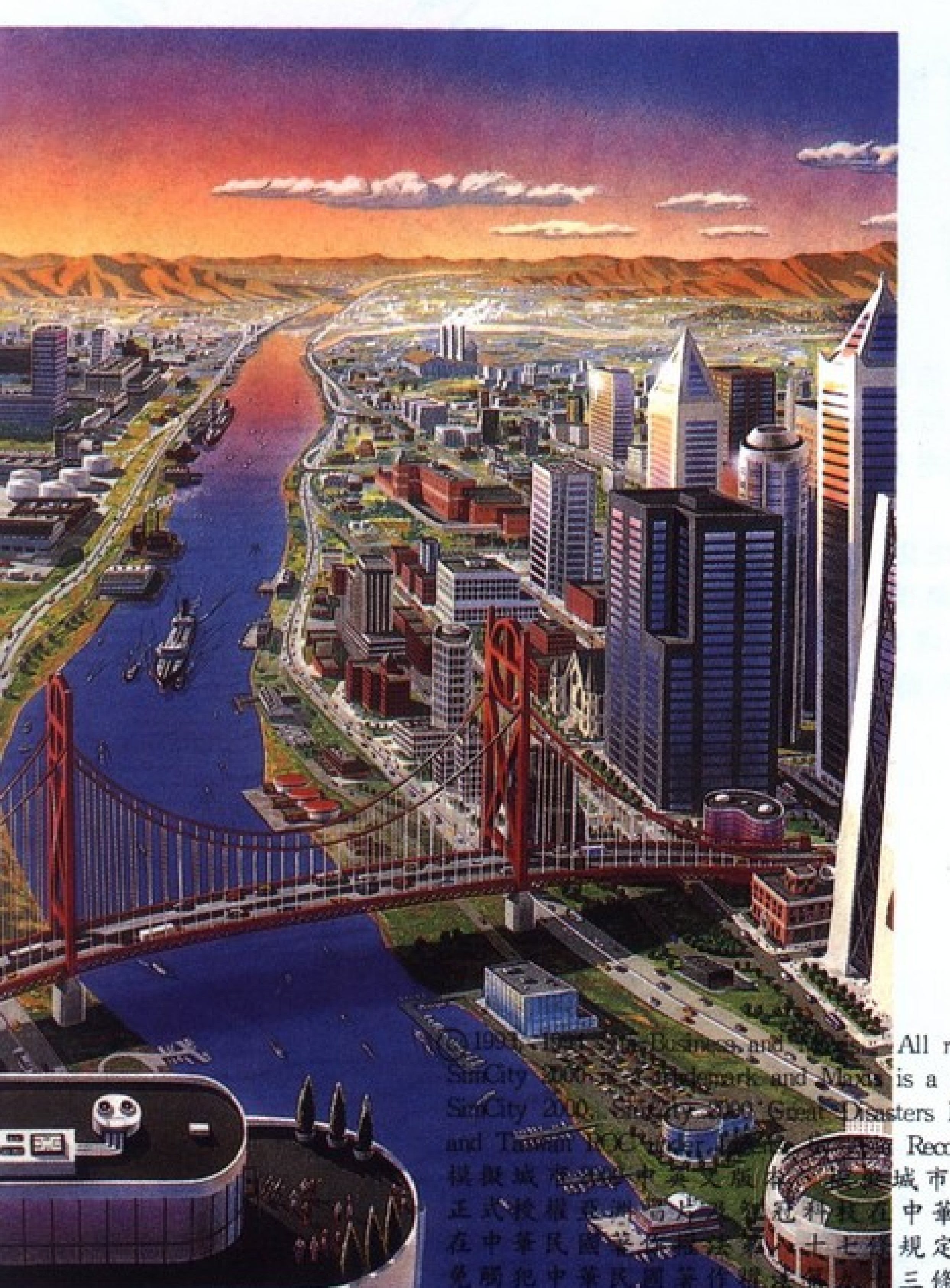
智冠科技有限公司

模擬城市2000

對不起！

模擬城市 2000 創下
國內單一遊戲產品單／跨頁
全年廣告的記錄
模擬城市 2000 全頁全彩廣告
全年同時出現在
軟體世界及電腦遊戲世界雜誌
模擬城市 2000 廣告
將繼續出現在雜誌上
讓我們期待
模擬城市 2000
中文版、光碟版、
世界城市資料片的出版







智冠科技有限公司

ALONE IN THE DARK 2

鬼屋魔影









強勢中文版

跨出中法民間文化
交流一大步的作品

如果《鬼屋魔影Ⅰ》曾經讓你驚豔不已；如果你喜歡一夫當關、萬夫莫敵、一槍在手、橫掃千軍的痛快殺勁；如果你醉心於昏天暗地、絞盡腦汁的解謎遊戲；那麼在家人翹首企盼中震撼登場的《鬼屋魔影Ⅱ》中文版，將帶給你全新的感受。

美國加州，有一棟陰森詭譎的豪華巨宅--「地獄的廚房」。1924年12月21日早上11：30分，獨眼傑克綁架了八歲小女生葛瑞絲·桑德斯。警方束手無策之下，葛瑞絲之父重金禮聘私家偵探史材克救回愛女，然史材克卻無法達成任務，改於求助曾經偵破「德塞特巨宅自殺事件」的愛德華·康比。没想到此舉卻使得這兩個最佳拍檔，正一步一步踏入死亡的陷阱. . .

特點：

中法民間文化交流强勢中文版
隨劇情發展，分別扮演康比及葛瑞絲二角
210個華麗詭異的遊戲場景
70多名人物角色輪番上陣
1500幅精彩絕倫的動畫
600多種3D立體物品



智冠科技有限公司

適用：IBM PC AT、386、486 25MHz相容機種
系統：MS-DOS 3.00至6.00版本
記憶體：560KB RAM、2MB EMS
顯示：VGA 256色
操作：滑鼠/鍵盤
音效：魔奇音效卡、聲霸卡、Sound Source或相容品
片裝：3.5" 1.44M磁片 需硬碟14MB空間



非不得已　敬請見諒

我們確實改變了
多媒體世界第四期的包裝
也改變了雜誌的內藏物
價格當然亦作了些許的調整

第四期精彩內容

多媒體衛視台
TOOLBOOK 多媒體入門
CAI 大賞 II
台北國際電腦應用展
戰略遊戲製作論
交談式Q＆A問題診療室

文武雙全動畫攻略
鬼屋魔影 II
重返魔域
夢幻島傳奇
妖魔道
悲戀湖殺人事件

開懷靜、動態漫畫
電玩狂人夢之鈦戰機
電玩狂人夢之鬼屋魔影 II 噴飯篇
美少女夢工廠 II
爆笑躲避球
中華職棒 II

娛樂軟體觀測站
多媒體光碟產品介紹
國內上市強檔遊戲介紹
國內外新遊戲強先報導

軟體試用百寶箱
國外強勢產品 DEMO 版
本月 INTERNET 漫遊共享遊戲軟體
超值共享工具軟體
國內外遊戲軟體更新版程式
……… 等等

本期ＣＤ增"片"
平面加"色"加"頁"
加強企劃報導

回復原價NT$250

本期２片ＣＤ強力企劃
NEW 電玩狂人夢開懷動態漫畫
NEW 國內外上檔遊戲產品介紹
NEW 系統式文武雙全動畫攻略
NEW 人物探討戰略遊戲製作論
NEW 交談式Ｑ＆Ａ問題診療室

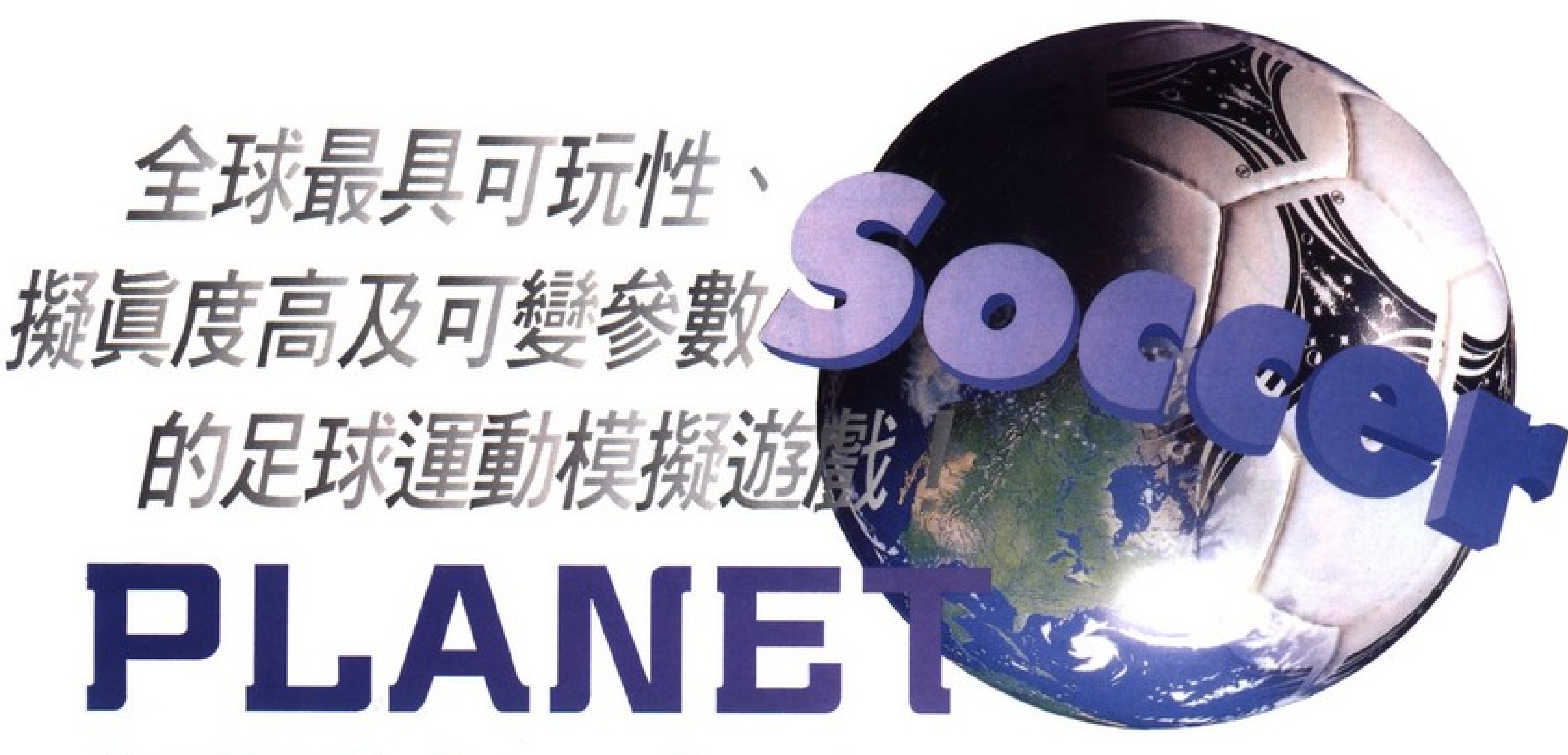


多媒體世界

光碟雜誌

★雙十國慶雙片上市★

新視覺●新觀念●新手法●新創意的休閒資訊媒體



超擬眞足球爭霸

隨著曾三次獲得冠軍的巴西／義大利再次脫穎而出成爲今年全球32億人口最爲矚目的冠軍焦點，1994年美國世界杯足球賽也終於在七月十七日圓滿結束了。這一屆世界杯足球賽在國際足球聯盟（FIFA）啓用了新規則下，爲晉級四強的二十四個球隊在每一場比賽都卯足全力進球，以爭取更高的積分，使得每一場球賽都精采萬分；而這些緊張刺激的球賽，不只將一一的呈現在你的面前，它更讓你成爲主宰此次比賽的幕後黑手，重改1994年美國世界杯足球賽的歷史！

《超擬眞足球爭霸》完全採全新獨創的平面立體景觀畫面顯示，在透過全場11架攝影機捕捉超過6000個以上的生動畫面作業下，眞實的重現了運動場上每一位球員的優美動作：清道夫、凌空剪刀射門、倒掛金勾、頭錘、合作無間的傳球及攻防球技等高難度動作。

技術層面

. 獨創平面立體景觀畫面顯示
. 透過11架攝影機捕捉超過6000個以上的生動畫面
. 國際足球聯盟最新規則加入：回傳、自動汰換等

策略與戰術

. 經由比賽提昇球員實力
. 15種策略戰術、任意組夢幻隊伍
. 提供眞實與模擬二種世界盃比賽
. 手動及自動操控守門員

親切操作介面

. 一或二人玩友誼賽及訓練課程
. 三種遊戲模式：比賽、經理、直接顯示比賽結果
. 含24強及歐洲超強隊伍共30支球隊
. 可將已進行的球賽存檔紀念。



智冠科技有限公司

基本配備
適用：IBM PC AT或相容機種，建議使用386DX 25MHz
記憶體：561KB傳統記憶 4MB EMS
顯示：VGA/MCGA 256色顯示系統
系統：DOS 5.0或以上版本
片裝：3.5" 1.44MB磁片 需20MB硬碟空間
操作：滑鼠（必備）/搖桿
音效：聲霸卡或其相容音效卡

PATHÉ
CONDOR SOFTWARE
INFOGRAMES



應廣大樂迷的要求，頗受歡迎的藍調兄弟一傑克（Jake）和艾伍德（Elwood）一將再度爲大家演奏他們最拿手的曲目。就在二人興高采烈地前往演奏會場的途中，遇到一奇怪的唱片點唱機。兩人覺得有趣之餘，想要聽一聽它會播放出什麼樣的音樂，於是在好奇心的驅使下，走向那古怪的點唱機，沒想到這下子卻陷入邪惡的陷阱中。自此兄弟倆必須排除萬難，穿越重重關卡，找到一條回家的路，以期能在演奏會開始之前回到會場所在地——芝加哥。但二人被困在距離芝加哥二、三十個城市之外的邪惡世界中，兇暴殘忍的敵人正全力展開攻擊行動，他們能全身而退地逃離險境嗎？

藍調兄弟
THE BLUES BROTHERS

遊戲特色：★以唱片爲發射武器，酷吧！★操作簡單易上手 ★以藍調爲主的背景音樂 ★可一人單打獨鬥亦可兩人並肩作戰

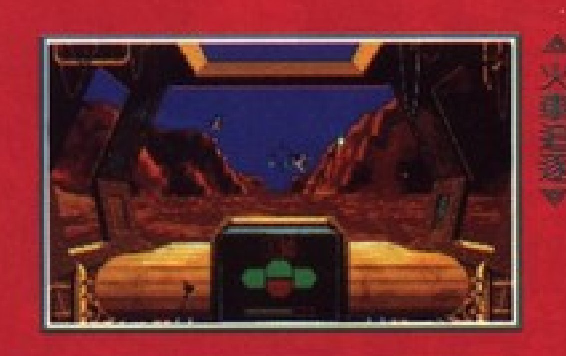
適用機型：IBM PC XT／AT 及以上之主機或與其100%完全相容之機型　音　效：PC喇叭／魔奇音效卡（Adlib）／聲霸卡（SoundBlaster）記憶體：640K

磁碟機：一部3.5”軟式磁碟機　操　作：鍵盤／搖桿　顯　示：適用MCGA／VGA彩色顯示系統

電腦休閒世界
智冠科技有限公司
獨家代理

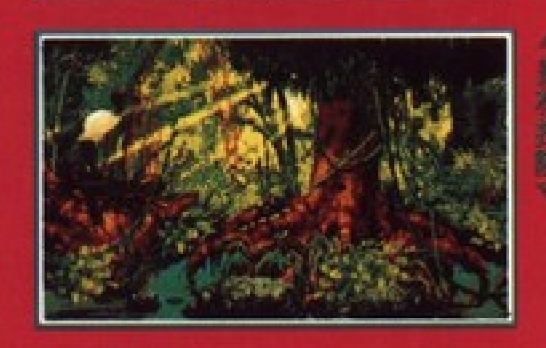


INCA II
印加帝國II


▲火車追逐▼


▲冰 宮▼

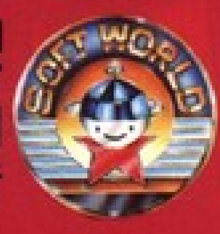

▲宇宙射擊▼


▲叢林探險▼

五百年後的未來……曾經消失的古印加帝國，再度出現在浩瀚的宇宙中。一個極具毀滅性的陰謀，揭開了一場超世紀的星際大戰！

緊張刺激的宇宙追逐射擊，猶如身歷其境，令你心跳加速、手心冒汗。叢林探險，危崖登峰、重重難關，更令你愛不釋手、拒絕睡眠。一部充滿感官刺激及冒險享受，又融合超科技與古文明兩大特色的偉大傑作！

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



SIERRA®



力大壯碩是許褚



迴顧三國　心慕英雄
氾水赤壁俱入夢
誰能無憾　縱擁霸業
忠奸梟勇終消逝

武藝超群是呂布



忠誠勇猛是典韋





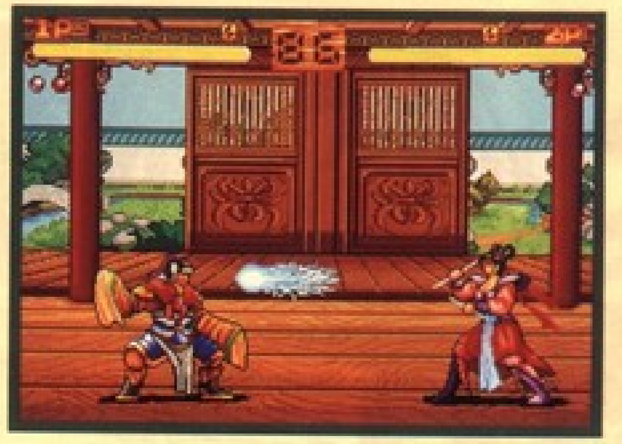
義薄雲天是關羽



深得大型電玩個中三昧！由三國英雄賣力演出之超武鬥大會！

渾身是膽是趙雲





萬夫莫敵是張飛



亂世奸雄是曹操





東吳霸主是孫策



風雲赤壁是周瑜





委身伴虎是貂蟬



人物造型獨特，全爲三國時代有頭有臉之英雄。場景富有中國味，十分生動！

精心製作ＰＣ上絕無僅有之全畫面多層捲軸。場景華麗眞實而風格獨特，人物個個動作細緻流暢、招式威猛。延續「快打旋風」對戰介面，優美的主題音樂及逼眞的音效，喚醒一身武鬥細胞！

本遊戲設計有兩種進行模式（兩人進行之對戰模式與單人挑戰之武鬥模式）；在兩人對戰模式下可以選擇對戰時之場地（有宮殿外的廣場、風雨交加的城牆、晦暗不明的山洞、洞窟巨佛前、有溪流穿越的野外小橋……等）。




商之器
事業經營篇
勝者，富甲一方；是衆望所歸，還是爲富不仁‧
敗者，流落四方；是高風亮骨，還是萬夫所指‧
商場競爭，詭譎多變；經營智慧，盡在商之器‧
抗議
Art 9
新藝股份有限公司
Art. 9 Entertainment Corporation
南區代理：飛福(國際)有限公司


PC史上第一部三層卷軸格鬥遊戲鉅作！
細緻流暢的動作分鏡、擬眞震撼的臨場音效。
喜愛格鬥遊戲的玩家，您絕對不能錯過！
熱賣中！
武林爭霸
之英雄帖
少林 師 之大力金剛掌
武承風 之太極斬
胡紹鵬 之神龍棍
峨嵋 何靈芝 之滅絶塵杖
華山 華 沖 之長虹貫日
崑崙 車天強 之連環掌
唐門 東方紅 之天女散花
崆峒 孔 廉 之流星錘
赤焰 魏 典 之九環刀
赤焰 嚴 峻 之吸髓大法
Art 9
新藝股份有限公司
Art. 9 Entertainment Corporation









華　麗　的　施　法　畫　面

光碟豪華版＆磁片精裝版即將隆重上市！！



阿卡迪亞使出連續攻擊



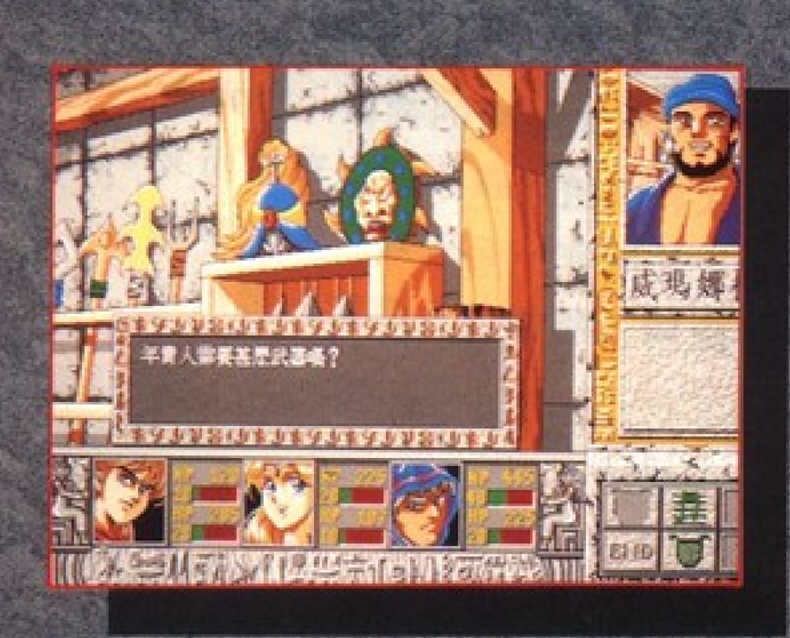
美雅戰敗陣亡



伊諾瞬間攻擊怪獸



阿卡迪亞的武器介面



氣勢不凡的武器店



王子忠心的伙伴-精靈美雅



八女神美姿



身入其境的故事情節

一場好戲即將引爆

多線劇情多次感動。

☺全程語音錄製。

☺超精緻造型。



天堂鳥資訊有限公司

台北縣新店市三民路39號3樓
TAN TON NERW INFORMATION CO,LTD
3F,NO.39, SAN MIN RD, HSIN TIEN CITY,
TAIPEI SHIEN, TAIWAN, R.O.C.

中區代理服務處:
OXO歐首國際股份有限公司
台中市大墩十街180號1F
TEL:(886)4-320-1687/320-6838
FAX:(886)4-320-6849/325-2255

南區代理服務處
飛福有限公司
地址：高雄市九如二路57號7樓之8
電話：(07)311-1666(代表線)
傳真：(07)321-1139

草莓軟體
兩週年慶

舉辦送君香港遊活動

有創意，肯用心的草莓資訊，自從投入教學軟體開發的領域中，不遺餘力，對於每一套作品付出完全的心力，隨著光碟市場的熱絡，草莓資訊也進入多媒體光碟的開發，眼見多數國外光碟中皆有造型可愛的西方小主角貫穿全場，卻無法完全引起本地孩童的共鳴，數月前即著手和國際知名的教育用品設計公司--FLOMO公司聯合設計一系列 Smart Kid 主角圖案（天生贏家），包括動態造型、靜態造型數百圖，並取得合法授權。草莓資訊預計將 Smart Kid 運用在互動式幼兒教學軟體上，並秉著一向製作軟體的積極與專業，策劃出一系列光碟軟體，有趣的故事情節即將藉此拉開序幕，隆重登場。

向來致力於教學軟體領域的草莓資訊，爲迎接多媒體時代的來臨，與廣泛與不同行業，不同媒體合作，進行光碟軟體的企劃與製作，包括美容美髮 FASHION 系列、健康運動系列等等，以達到資訊與生活、家庭融合的密切關係，草莓軟體擅長於使用者的介面設計，親切的圖形介面及自然的驅動方式，使得草莓軟體在教育軟體上表現顯得傑出。

這些特色將充份的發揮在即將發表的家庭醫學光碟上，爲求技術的突破，特與資策會合作，並由醫學界家庭醫師科大夫指導，這套互動式多媒體光碟將是位專業而又平易近人的家庭醫師，提供個人或家庭的健康諮詢參考，並闔家一起玩賞，適時來個健康教育，且設計有各類醫學遊戲家中大小可從遊戲中瞭解人體構造及健康保健的重要性，是一套非常實用的軟體。

詳情請洽：草莓資訊電話：（ 02 ）750--5275

草莓軟體慶祝光輝十月暨二週年慶，特別於九月二十六日至十一月二十五日與新生代聯盟及聯強國際攜手合作，舉辦買草莓軟體三重有禮大贈送『送君香港遊』活動。

凡於活動期間，購買草莓軟體者，消費者與經銷商均可連續參加『送君香港遊』活動，期計 200 多項大獎等您哦！

此活動期間不僅愛用者可享用三重大贈送外，經銷商亦有機會同享香港來回機票大獎，另可獲得現金禮券之回饋。

歡迎各經銷商伙伴熱情參與本次活動，如欲得進一步消息，請與草莓資訊聯絡，現金、機票輕鬆拿，千萬不要放棄您的權利。

草莓資訊：電話： 02-7505275

「瘋狂大飆車」
推出驚喜回饋價

飆車族請來一回 不同的逍遙遊…

國內第一片中文化的遊戲光碟「瘋狂大飆車」，上市3個月以來，市場回響熱烈，至今已售出數千套，據太易資訊表示，該光碟由於中文化的緣故，親和力十足，所以深獲玩家青睞，而其震憾性的冒險情境，更令玩家們大開眼界。太易資訊爲了更加回饋玩家，自9／15起推出驚喜回饋價＄1,100（原價＄1450），玩家們這回可趕緊把握良機，行動要快，不要再猶豫了，「瘋狂大飆車」將帶領你來一回不同的超時空駕駛之遊，保證讓你有個難忘的飆車之旅。

話說前一陣子由太易資訊與美商邁點舉辦的光碟遊戲「瘋狂大飆車」暑期全國競賽活動，實爲國內多媒體的促銷方式寫下嶄新的一頁，衆所注目的台北總決賽，有寬敞的大舞台與聲光十足的電視牆，將整個比賽會場「飆」入最高點，尤其會場中還特別邀請名節目主持人曾國城、宋少卿以及邁點公司的負責人王新蓮於現場打氣，眞可謂「轟動武林，驚動萬教」，參賽者紛紛「駛」出前所未有的「飆車神功」，經過一場風起雲湧的「大車拼」，三位「飆車贏家」終於不負衆望，入主「賽車盟主」的寶座，冠軍者還獲得486彩色電腦一台，高興得直呼「帥啊！」。太易資訊與美商邁點這次的光碟回饋行動非常成功，活動中可與消費者達到直接的連繫，意義重大。

回饋價已經正式登場，筆者還是忍不住再次「呼籲」國內玩家，「瘋狂大飆車」要給你全方位的飆車新感受，如果你想要再「酷」一點兒的話，請趕快加入「瘋狂大飆車」的行列。

歌騰

堅持高品質服務　消費者有保障

歌騰總代理 Gravis 及持續銷售 Turtle Beach 系列產品，爲服務使用者，將開放BBS及成立仗用者俱樂部，並持續引進工具軟體及其它相關週邊，讓使用者可以發揮產品的最大價值；據聞上奇科技未經本公司同意，發表謊稱願對歌騰產品的消費者服務之不實訊息，歌騰仍堅持作更高品質、完善、寬廣的後續服務，讓消費者更有保障。歌騰首先針對 MIDI 應用，引進高級 MIDI Keyboard（可直接選取音色、設定通道、絕佳觸感），及延音踏板，價格大衆化，是您進入 MIDI 殿堂的最佳路徑。

電玩短路

狩魔獵人-原罪



玩角色扮演，常有蒐集物品的設計，蒐集物品無妨，但是如果順手牽羊，那可就……



極道梟雄



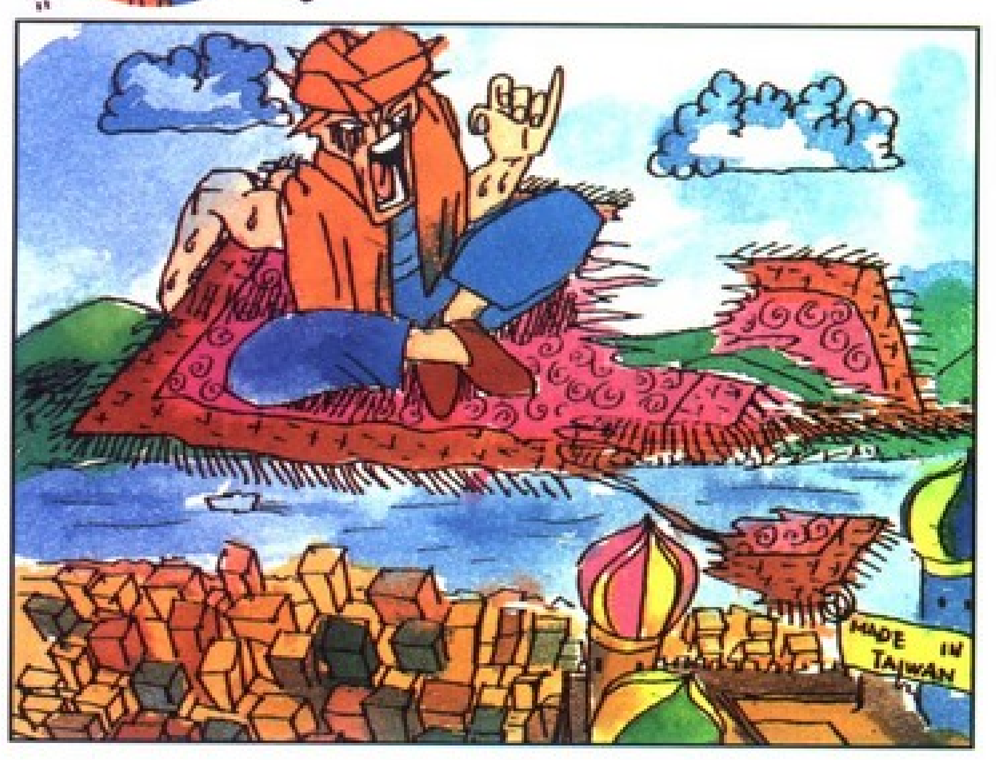
極道梟雄有重重的任務需靠強力生化人去達成目標，一天忍者龜“微服”出巡，恰被群手持軍火的傢伙團團圍住……

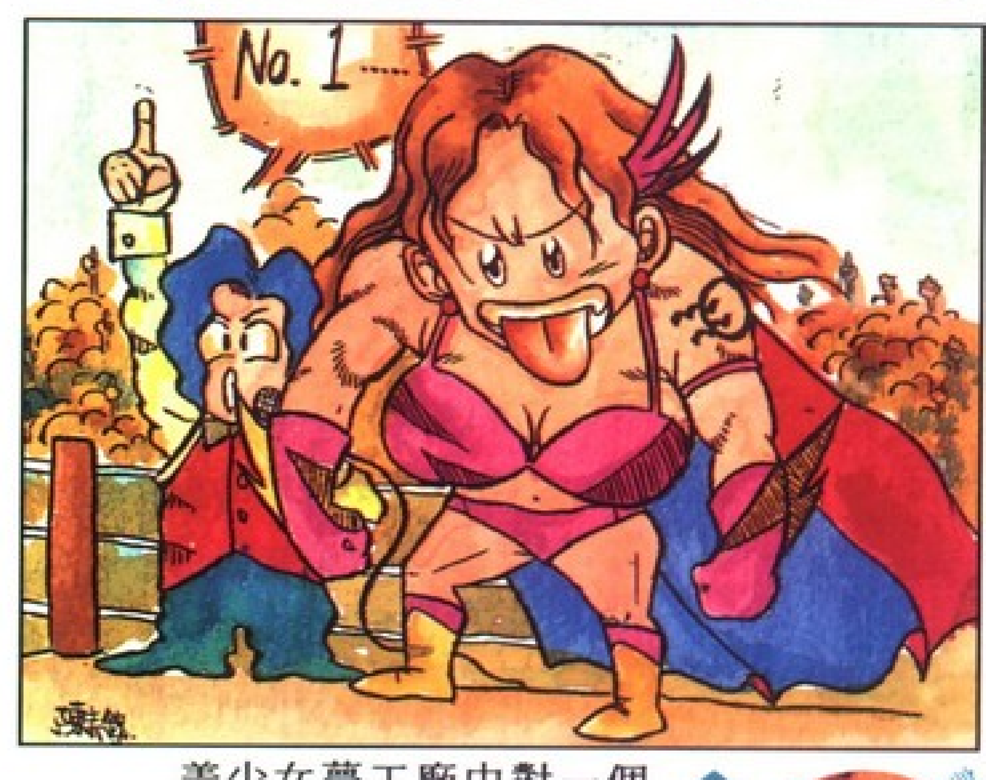


波斯王子II



這次即將面臨最大的挑戰！…我想是死定了！





美少女夢工廠中對一個女孩的生長過程必須非常注意，尤其必須避免看暴力摔角，免得好好的一個女孩變成了……

美少女夢工廠





英雄探險，陌生地點的狀況難測，一些特殊拉桿在不明作用之前，豈可亂搞……

創世紀八





倚天屠龍記結局畫面感人，趙敏與張無忌同享畫眉之樂，不料張兄對畫眉一竅不通……

倚天屠龍記



GAME SHORT



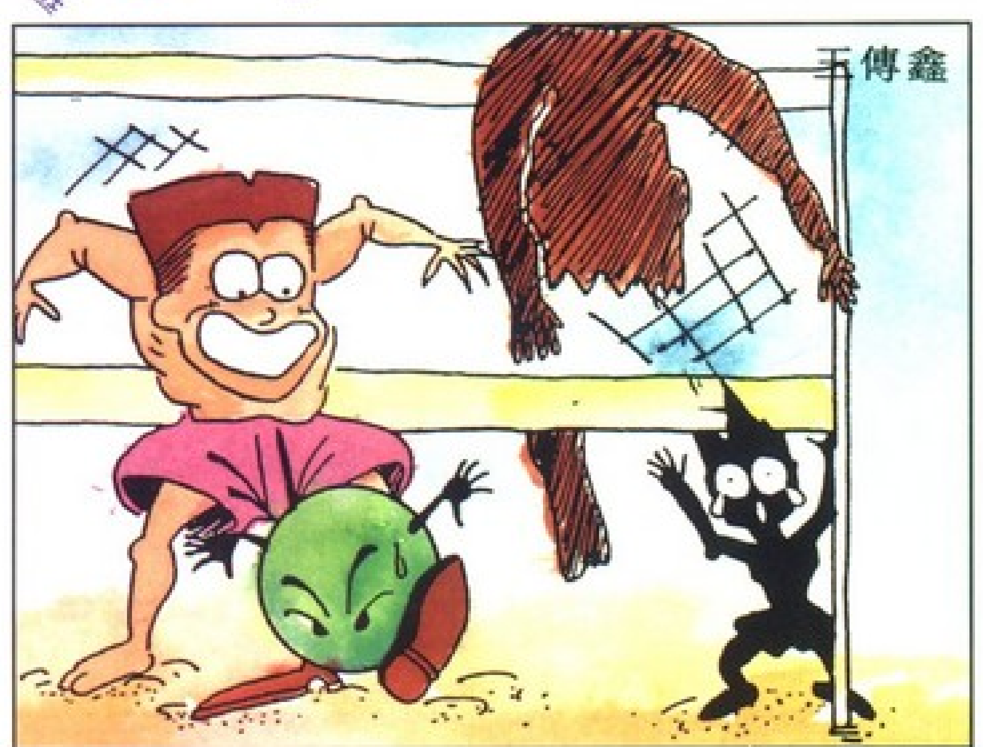


想進入古屋地下室地道得大費周章，無奈銅像平日欠保養，腐朽不堪……





飛行保壘中的飛行員最自傲的是擁有"惹火"的機身但這也是撞機的首因……





炸彈小子似乎拿錯球了！

爆笑躲避球中，典韋的絕招 令人噴飯但是卻威力無比， 瞧～想接這球還真不容易咧 ！





尋找風暴之石，上山下海，無可厚非，但是如果那個不長眼，找到台灣來，那下場肯定十分淒慘！





男主角，打開一道門後，發現了不可思議的事……





創世紀VIII 聖者手札

PART 3 尋訪風神

/Lor Ben

各位冒險者：

冒險旅途上還順利吧！現在我要向你們述說另一段的歷程，同樣的，在此地區會有一些不錯的武器配備可以降低旅途的危險性，至於要不要去拿取，也是看你們的意思。

Deceiver（一把魔斧）：兼具相當的攻擊力及防禦力。位於石洞南邊廣場南方的大湖中央。要跳過湖中的浮石才能拿到。最好用也最難拿到的武器。

Scimitar of Khumash-Gor（Khumash-Gor 的魔刀）：殺死他的靈魂就可以得到。威力平平。

Proctector（一把長劍）：位於釒廉坑北方的一間小屋內，由於小屋是由

神聖之旅第二章 命運之旅

完成了死亡之旅，回到墓園。Vividos 祝賀我完成了我入門的第一道考驗：「恭喜你平安歸來，你已經會見過 Lithos 了嗎？」「嗯！」我回答著。「相信這次旅程將是你永難忘懷的經驗。對了！Lithos 是否有告訴你什麼事嗎？」Vividos微笑著問著，看來心中早已知道答案。我也不敢怠慢，答道：「是的！他要我把 Lothian 埋葬。」「嗯！埋葬師祖是我們 Necromancer 的慣例。我已經替你準備好了， Lothian 的遺體就在後院，你這就去吧！」我來到後院， Vividos 已經為我準備好一切物品，在 Lothian 的遺體前開始向祈禱，將 Lothian 祭祀給了 Lithos 。祭祀之後，回到 Vividos 的書房。「你能平安地完成第一段旅程，表示 Lithos 已經同意你加入 Necromancer 了，現在我正式收你為入室弟子並將你列入 Necromancer 的名單。」「謝謝老師！」我回答著。 Vividos 繼續說：「現在準備好你的第二段神聖之旅吧！來，拿著這把新的鑰匙，你就是我正式的弟子了。這段入室弟子 的考驗將更為危險，你最好有點準備，但對於將來要成為一個地系法師的學生而言，一切都是值得的。這段旅程將會隨著每人的造化而各有不同，這把鑰匙將會指引你到你該走的地方。」「我該走的地方？」「是的，隨著你的命運，你在旅程中所遇到的人事物和我以前的旅程將不會相同，所以我也不能幫你了。想起我當年的那段旅程，眞是另人難忘的回憶！一切都是值得的。去吧！回到 Upper Catatomb！注意那些路標，它們將帶著你走你該走的命運。」



▶安葬 Lothian

◀開始神聖之旅

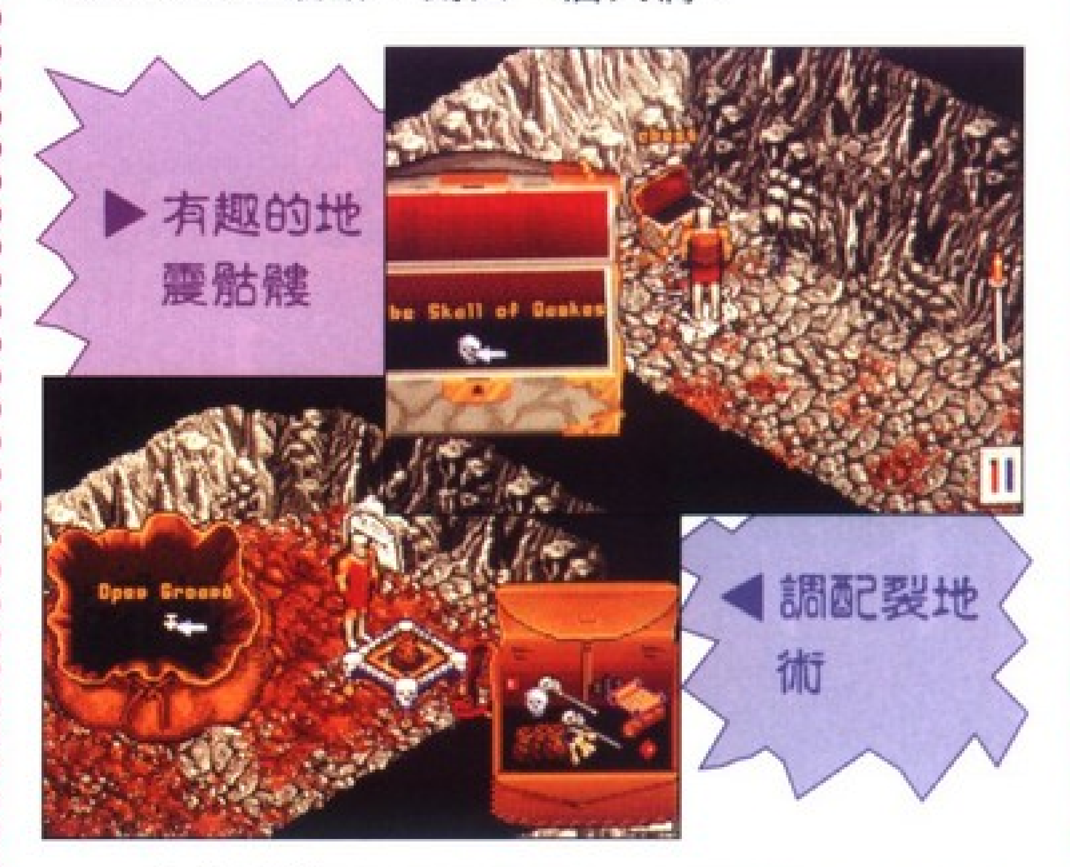
通往宿命之路 智者殿堂



再次由墓園北方的小屋進入 Upper Catatomb。我在 Catatomb 中四處探索，在 Catatomb 的北邊附近我找到了一面上鎖的門，旁邊有個牌子寫著：「通往命運的旅程」。「這是給我的指引嗎？」我暗自想著。拿出我的新鑰匙（ Key of Scion ）試著開門，門應聲而開了。或許這就是我的宿命吧！我開門進入開始了我的命運之旅。

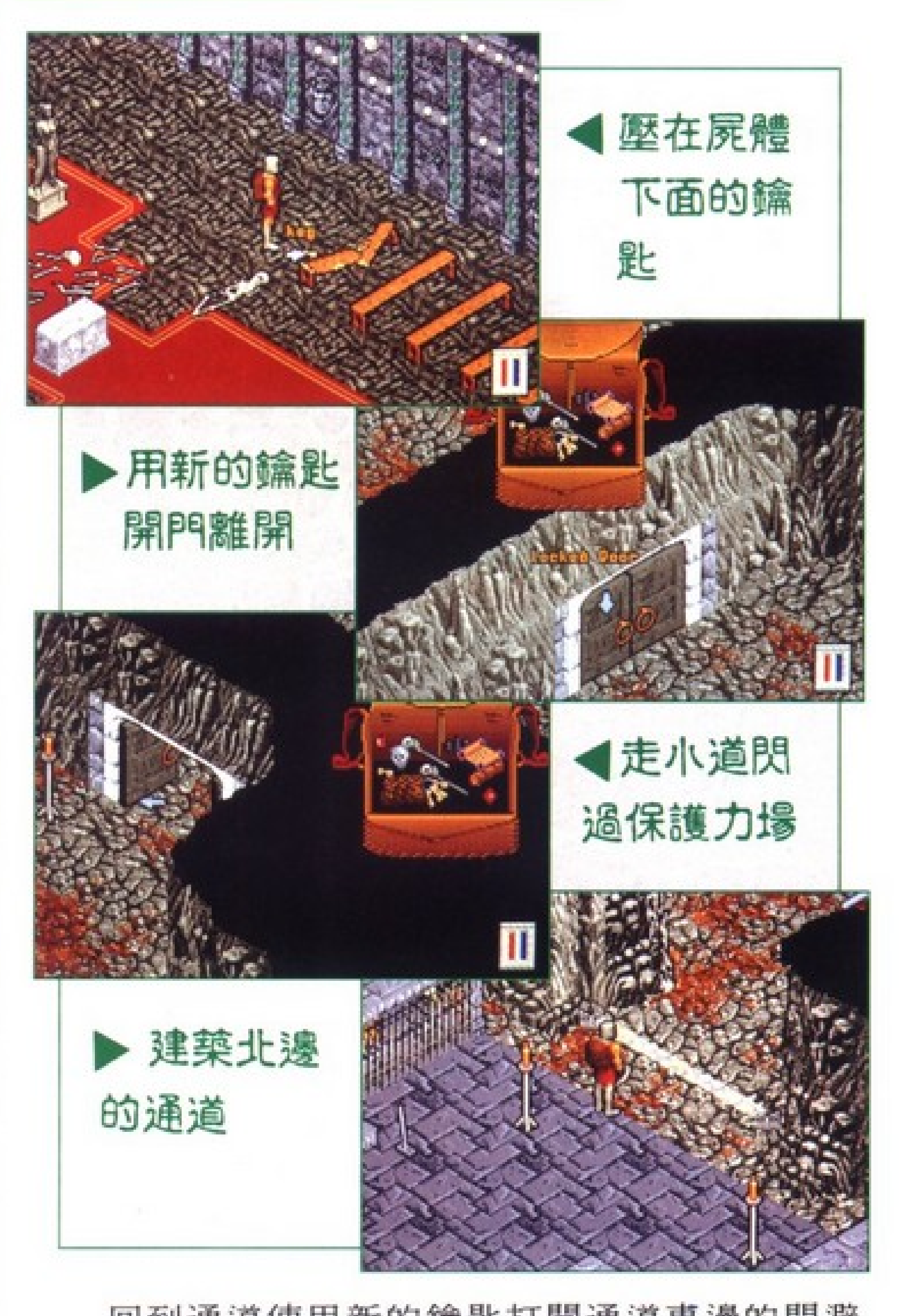
進門後，一路往西。在路口的轉角處有個屍體，它身上的一本書引起了我的興趣，上面記載著有關 Zalan 、終極戰士 Khumash-Gor 和三賢者的歷史。雖然一時還看不太懂，但是我還是決定把它帶走隨時參考。由路口轉北，使用 Key of Scion 又打開了北方的門，繼續前進。

沿著唯一的路向北再轉東，在路的盡頭排列著五個拉桿，拉桿中央是個寶箱。在我多次嘗試之後，發現只有先拉動北方的拉捍再拉東南方的拉桿就可以打開寶箱。在寶箱中找到了可以打開北方大門的鑰匙。進入大門後，沿著東邊的路走，在路的盡頭有個箱子，箱中放著一個地震骷髏（ Skull of Queak ）看起來十分有趣，於是我決定把它帶走。延原路回來這次改向西邊的通路。通過一道自動打開的門再向西，在西邊的盡頭轉南，再向西跳過水溝。來到一處空地，空地北面有座墳墓和起來泥土十分鬆軟，在旁邊的供桌上放著一個　布袋和藥材 Blood 和 Blackmoor 。「唉？這不是裂地術的藥材嗎？難道要在此地使用裂地術？」我想著。一面使用我的魔法鑰匙把供桌上的藥材配成法術。在我施展裂地術後，墳墓地方的泥土陷落，開出一個大洞。

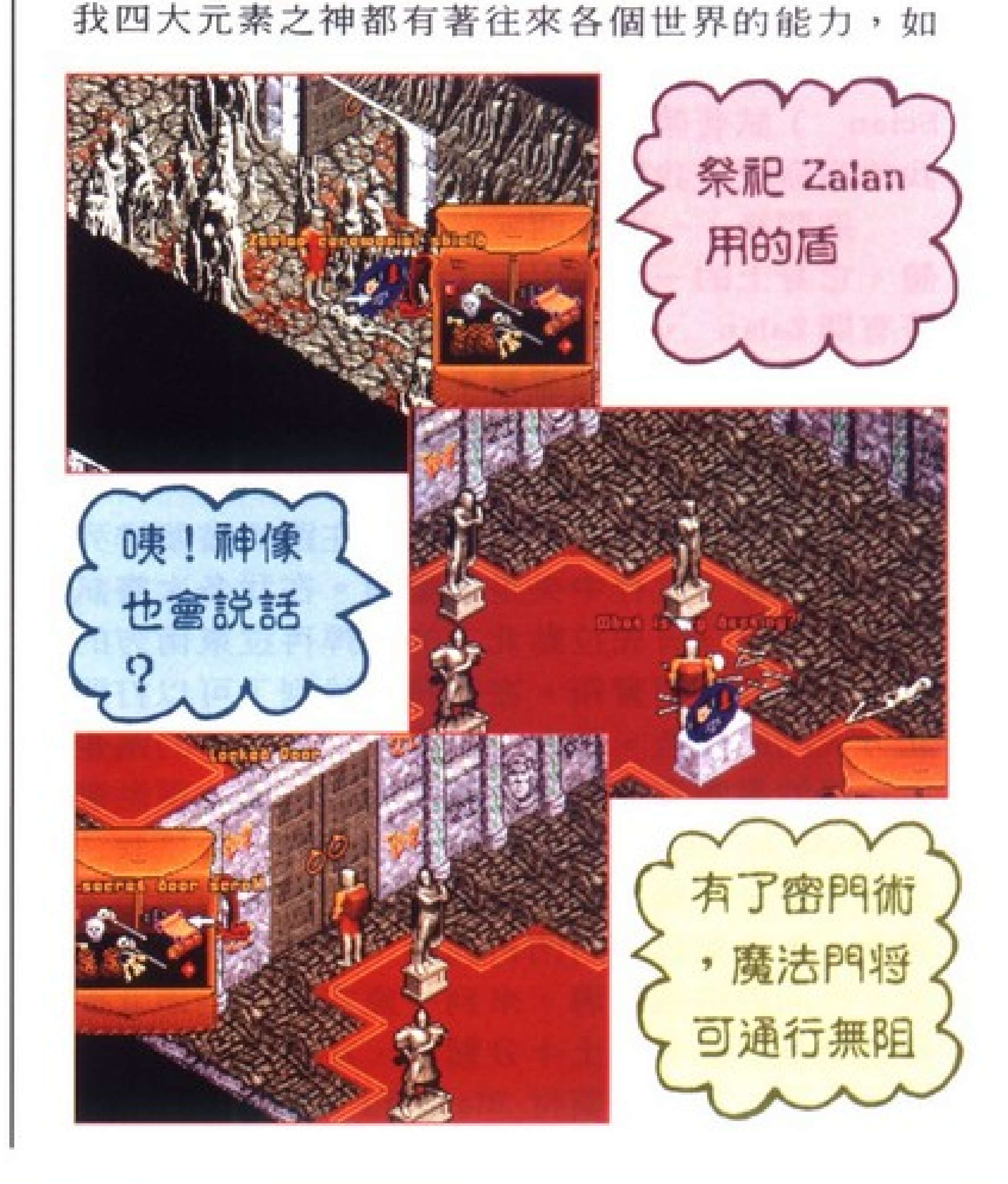


由大洞跳下，到達下層。在下層中在東邊有個祭祀 Zalan 用的盾，書中好像有提到，只可惜太多的石筍擋住了通道，使我無法取得。繼續使用新鑰匙打開西北邊的門，延著東邊的路走。不久來到了一座古老的建築前，一座鐵欄杆擋住了我的去路。我四處環顧一下發現在欄桿後面的平台較一般一平台高出了些，看起來好像有些機關。我隨地撿了顆彈鉄　，向平台一丟。平台被動了一下，欄杆應聲而開，我暗自慶興著自己的好運。

通過欄杆，分別在西南和東南角找到了兩把鑰匙，我把它們扣進了我的鑰匙圈。向北離開建築，在東北方有個建在山壁上的木屋。在門前有三個踏板和四層的階梯，但位置歪　了一邊，看來我得把它弄到正中央才行。這使我想起了求學時代時一個古老的數學問題 -- 何內茲塔。如果沒錯的話，我記得正確的踏板方式應該是：「右、左、右、中、左、中、右、左、中、右、中、左、右、左、右、中、左、中、左、右、中、右、左、中、右、左、右、中、左、中。」上了階梯屋後一座力場保護著一條向北的通道，我使用石之肉體的法術硬闖力場。通過通道，使用鑰匙圈打開通盡頭的門，進門後我來到了一座神殿。神殿有三座神像，看起來像是書中提到 Zalan 的三個守護神 Apathas 、 Amoras 及 Odion 。而此地大概就是書中所說的智者殿堂吧！在神殿中座椅上的屍體下，我找到了一只鑰匙。神殿正中央是一個空空祭壇，看起來不甚諧調，總覺得似乎少了什麼。但現在我也不知該要做什麼，只好帶著鑰匙先離開神殿。



回到通道使用新的鑰匙打開通道東邊的門避開保護力場，由原路回走。再用鑰匙打開建築南方的門，準備離開。在通過門後，又看到了進來時看到的那個祭祀用的盾。「唉呀！神殿中祭壇缺少的不正是這個嗎？」我自言自語著。拿著盾，回到神殿將盾牌放在祭壇上，忽然三個神像隱隱發光並且動了起來和我說話。「歡迎你！聖者。我們在此等你已經很久了，我們也知道你的來此的目的。」中央的神像說著。「知道我來此的目的？我連我自己都不知道呢？」我心中想著。Amoras 接著說著：「我們將在你的旅程中幫助你，你將必需遵照你的天命而行！」「我的天命？你們知道我的天命？」「這事並不重要。現在位於我們身後的就是戰神 Khumash-Gor 的墳墓。」「Khumash-Gor 之墓？」「Khumash-Gor 是一位在多次戰爭中生存下來的終極戰士，歷經多次戰鬥，Khumash-Gor 累積了無數的戰績與財富。「在他的寶藏中有一個隱藏著巨大神力的聖器，你必需得到它，它是由黑石（ Black Rock ）所組成的，看起來像是一個三角錐，但更小更精製。」「Khumash-Gor 雖然死了，但他的靈魂與鬥志卻依然存在，並在此守護著他的屍體和寶藏。想得到他的寶藏並不是件容易的事。」「祝你好運了！聖者。」 Amoras 和 Odion 說完後，神像的光漸漸褪去，四週恢復寧靜。我反覆思索著剛才的情景：「難道這就是天命嗎？還是 Guardian 一手導演的戲劇？看來我是無法回頭了。」我來到神像後面的大門，門看起來像是用魔法鎖著的，於是再次使用了由 Mythran 那兒買來的密門術捲軸開門。進門後，就聽到 Khumash-Gor 大喊著：「是誰打擾了我的休息？來偷我的寶藏嗎？受死吧！」突然身邊出現了一個鬼魂向我攻擊。由於 Odion 的警告，我也早有準備，祭出超渡術把 Khumash-Gor 的遊魂超渡昇天。在 Khumash-Gor 的寶藏中我找到了他的魔刀與一個黑色的角錐。這大概就是 Amo-ras 所說的聖器了吧！帶著角錐走回神殿，這時 Apathas 的神像又說話了：「做得好，聖者！這是釋放你體內元素之力的第一個鑰匙。」「元素之力？」「就是地、水、風、火以及另一種元素……」「我想你一定已經聽過了，那就是“以太”」。「和其他的元素之神一樣地，這些力量被稱爲泰坦之力，而擁有這些力量者就可成爲泰坦之神。」「你將成爲另一個泰坦之神 --『天泰坦』，我們知道你隱藏著這個能力。」「但，你現在尚無法使用這些能力，在此之前你必需取得四大元素之神的力量，集合他們的力量才能開啓你 的潛能。」「繼續你的旅程吧 - 一個成爲泰坦之神的旅程，得到他們力量的最好方法就是從他們的信徒著手。」「去吧！去尋找四大元素之神並取得他們的能力，我想你可以先去找Hydros和Stratos。」「你可以在石洞中他們的神殿中找到他們，再見了。」「祝你好運」「遵循你的宿命！」說完話之後神像回復了原狀，不再出聲。我依然不斷思索著一切的事情，一切好像又有點頭緒了。「記得 Mythran 曾經告訴我四大元素之神都有著往來各個世界的能力，如



果我眞的有和他們一樣的能力的話，那麼回到我的世界就是有可能的了。」經過一番波折終於又有了一點線索，我決定立即起程拜訪風神和水神。

眞實的試練　尋訪風神

離開智者殿堂，由原路回到南邊，用聖堂中找到的鑰匙打開南邊通道的門離開，再由原路回到Upper Catatomb。由 Amoras 的說法， Hydros 和Stratos的神殿應該就在石洞中。於是我決定回岩洞看看，途中看到在東南方不遠處的牆上凹了一個洞，大小好像和我身上的地震骷髏差不多。好奇之下，我將骷髏放進凹口。突然一場大地震，在我附近的地板一　部分被震得下陷了。唉呀！想不到在此還有一間小小的地下室，在地下室中是一個傳送站。以後我可以使用傳送器傳送回這裡了。



回到石洞，這次我仔細探索著石洞。尤其是上次没注意到的地方，就在走過一個地底池之後在水池的東南方找到了一座門。使用我的第二把魔法鑰匙輕易的把門打開，這大概就是我要找的地方了吧！進入後是一個大廣場，前面有條道路，看起來像是有人住的樣子。沿路走去，轉北過了一座大橋，看到西北方有一座大神殿。

走近神殿，在神殿門口我又找到了另一個傳送站。進入神殿後，一位魔法師像我打招呼：「你好！我是 Xavier 。負責管理風之神Stratos的神殿。」看來此地的人十分和善，對於我這麼一位不速之客還是十分客氣。「這裡是Stratos的神殿？」我問著。「是的，這裡是 Argentrock Isle 。風之神是範圍最大的元素之神。我們是風之神的信徒，我們在此照著風之神的指示過著清靜的修行生活，風神也賜給我們醫療的能力。在此我們會免費爲Pagan 的人醫療，所以每天都有不少人來此求醫，當然也有很多人是來此加入我們的行列的。你看起來受了點傷，需要我們的醫療嗎？」「嗯，十分感謝！每人都有人前來加入你們嗎？」 Xavier 一面使用法術幫我療傷，一面說著：「是呀！但是要加入我們並不容易，只有能通過風神的測驗的人才能加入我們。有的人一生都無法通過測驗，有的半途就放棄了。所以雖然參加的人很多，但到目前爲止，我們的成員還是很少。不過！最近有個少年名爲 Torwin ，在短短的時間就通過了測驗。他實在是個了不起的少年，加入後他對知識的研究與學習法術的快速與專心都是無人能比的。我們都十分以他爲榮，以他的天資與努力，假以時日不難成爲 Pagan 中最強的魔法師。」「你們的測驗是什麼呢？我想加入你們可以嗎？」如果能夠加入他們，也許我就有機會見到Stratos了。 Xavier 聽我這麼一問馬上十分高興的回答：「當然，當然！十分歡迎。我們以仁愛爲宗旨，只要通過風神的測驗任何人都可以加入。我們的測驗有兩項：第一是智能測驗，二是定力測驗。其中智能測驗是由我問一些問題，全部打對的話就可以參加第二個測驗。這些問題是追隨風神的基本知識，你可以在神殿的藏書中找到問題的提示。你如果決定接受測驗的話可以先研究一下這些書籍再來找我測驗吧！」 Xavier 帶我上了二樓，並介紹我各種的書籍。我花了些時間看完神殿的藏書，大致上了解了風系魔法師必需與仁愛爲宗旨，誠實爲首要，並以醫療爲職志、以心看事情勝過肉眼…等等。回去找 Xavier 開始了我的測驗， Xavier 開始問我一些問題：我仔細地記下他的問題並謹愼地回答著：

①You sit in a tavern ， sipping a mug of ale. The stalwart fighters around you begin ti brag on deeds bone to honoe their patron Titan.

Do u join the camraderie and tell of the glories of Stratos or do you remain quiet?

答案：remain guiet

②Is it better to first comfort a sad child or punish a wicked one?

答案：comfort a sad child

③You come across a battle . The fighters is fierce and the ingured lay moaning in agony.

Do ypu tend the injured ， join the battle ，ran for help or do nothing and remain neutral until the fight is over?

答案：tend the injured

④ Why is wisdom greater than brawn?

答案：a weapon destroys wit builds

⑤ Your only child has ran away from home. He returns after several years of debauchery and crime. Do you welcome him home， allowing the past to go unpunished， or do you turn him away until he was redeemed himself regained your trust?

答案：welcome him home

⑥ Your liege lies dying from a wound received in battle . He will not live long. He ask how the battle fares. You know his troops have been routed.

How do you answer?

答案：the battle is lost

⑦ In comrades ， is it wiser to look for honesty ，loyalty，ability ，or humility?

答案：honesty

⑧ When seeking respite. Do you choose a cool beach by the sea ， a quite mountain glen ， the warmth of campfire or a breezy evening on the porch?

答案：a breezy enening on the porch

⑨ A small child is dying. Healing her will require a great sacrifice， will you affer your hearing， your ability of speak your sight， or your life?

答案：my sight

⑩ Your brother stands accused of thievery， having taken material to clothe his family.

Do you give a truth testimony or hold your tongue so that the family may be safe?

答案：give truthful testimony

「好極了！完全正確。現在你可以參加定力測驗了。」Xavier 繼續說著：「定力測驗是由風神親自測驗的。由神殿的後門出去向西直走，會有一個高台，那地方叫做“風點”。你只要爬到風點上 Stratos 就會開始他的測驗，風神會召來強風吹向你，你必需努力地使自己保持在風點上直到測驗結束。這項測驗十分危險，已經不少人被吹落風點摔死了，你必需格外小心。」

「嗯！我會注意。」謝過 Xavier 之後，我便向神殿西方的風點而去。在西方有個小小的高台，上面刻著風元素的標誌，一看就知道這就是所謂的風點了。我一爬上風點，忽然一陣雷聲之後，狂風大作，我幾乎站不穩了。我努力地使自己平衡在風點中央，強風刮過 全身，使我難以呼吸。我在極度痛苦中對抗著狂風，不知過了多久風漸漸地轉小，又是一 陣雷聲之後四週又平靜了下來，看來我終於熬過測驗了。



通往風神領域之路

風神的禮物 八個聖器

回到神殿，Xavier 歡迎我的加入爲我一一介紹他們的成員：Pagan 中輩份最老的法師 Stellos，初級的魔法學生 Cyrrus 與新來的高材生 Torwin 。我一一地和他們打招呼，之後 Xavier 把我交給 Stellos 。

與 Stellos 對話，他交給我一把鑰匙：「歡迎你的加入，現在我將繼續帶領你的測驗，在通過測驗後你就可以學得風系的法術了。首先你必需先找些銀礦，我給你這隻就是銀礦的鑰匙。你可以由神殿後面廚房的樓梯進入礦坑。使用鑰匙打開銀礦的門，在礦坑中多找幾個銀礦回來。然後找 Tenebare 城的工匠 Korick 幫你把銀礦鑄成我們聖器的樣子。然後再回來找我。」看起來似乎十分簡單，我接過鑰匙後就馬上進入廚房的樓梯進入礦坑。

使用鑰匙進入礦坑，我一路向東走，我想起了在我研究神殿的書中，風神的聖器一共有八種，於是我在礦坑深處找到八個銀礦。使用傳送器回到 Tenebare 城，在西城的南邊找到了 Korick 的武器店，並請 Korick 幫我把銀礦分別鑄成六分儀（ Sextant ）、手指（ Pointing Hand ）、護腕（ Arm Band ）、開眼（ Open Eye ）、閉眼（ Close Eye ）、手（ Open Hand ）、鍊子（ Chain ）及拳頭（ Fist ）的樣子。Korick 很熟鍊地幫我鑄造，一會兒的工夫就鑄好了。拿著所有的銀器，使用傳送器回到 Argentrock Isle 。回到神殿找到 Stellos ，Stellos 說著：「現在把所有的聖器放在神殿中央的祭壇上，誠心地向風神祈禱。風神就會在你的銀器上附上法力。以後你的銀器就可以施法了。」我照著 Stellos 的指示放好銀器，一個個地把銀器製成了施法的聖器。製成八個聖器之後，Stellos 說著：「你已經過了入門的第一個測驗，現在第二個測驗就要開始了，回到礦坑！身爲一個行醫者，到了礦坑之後你該知道怎麼做的……」我實在有點迷糊了，他不說我怎麼知道要做什麼。但是又不敢違抗，只好再回到礦坑看看有什麼事做。到達礦坑之後，西邊就傳來一陣唉豪聲。尋聲而去，原來在入口西邊水池中的小島中有隻受了重傷的陸行獸（ Torax ）。難道這就是測驗？但小島和岸邊的落差太大了我無法下去。於是我使用了護腕的聖器施展隔空

取物術（ Aerial Servant ）把陸行獸搬到岸上，再使用醫療手指（ Healing Touch ）治好牠的傷口。治好傷口之後陸行獸消失，看來我好像又完成了任務。



德高望重的 Stellos

聽天由命？ Torwin 的研究

回到Stellos 的小屋找 Stellos「我完成了第二個測驗了。」我一進門就說著。Stellos雖然是個盲眼法師，感覺卻很敏銳，一進門就知道我回來了：「嗯！很好。但是我現在沒時間帶領你第三個測驗了。Xavier 剛才發現他的聖器被偷了，聖器是風神授與風系法師最重要的東西，遺失聖器等於是對風神的不敬。而且在講求誠實的我們來說發生了這種事是不可原諒的呀！所以我必需幫他找回他的聖器。」「聖器被偷？」「或許你有興趣的話，你可以親自問一下 Xavier ，也許由他自己說明比較清楚。」

聽從Stellos 的話，在神殿門口找到 Xavier ，他正煩惱地來回踱步。和他交談， Xavier 告訴我：「我是在剛才發現聖器不見的，我記得昨晚我休息前照例把聖器放在衣櫃中。但是我剛才醒來後，醫療手指的聖器就不見了。」「你後來有找過嗎？」「有啊！我問過了每個人，他們都說沒看到，我希望最好只是我一時忘了放在哪裡，要不然偷東西在這裡是不可原諒的，但是我的聖器是一直存放在那裡的呀，我應該不會記錯。唉……。對了，如果你有空的話也請你幫我找找看好嗎？」「好吧！我試試看。」我答應了 Xavier 的請求後， Xavier 帶我到他的房間。我四處看了看，房間並沒有被任意翻動的痕跡，除了醫療手指的聖器之外，其他的聖器都還在。如果是偷竊的話應該是熟人所為。

眞的是這樣的話問題就簡單多了，風系法師並不多，住在此地的也只有四個人， Xavier 當然不可能， Stellos 法力比 Xavier 高得多大概也沒必要拿他的聖器。那麼就只剩下 Torwin 和 Cyrrus 了。也許我有必要和他們談談，先到神殿西南邊Torwin的房間找他。咦？ Torwin 不在他的房間，大概又去研究他的魔法了吧！只好先去找 Cyrrus 。

和Cyrrus說話：「你有看到 Torwin 嗎？」Cyrrus 聽我這麼一問突然緊張起來：「沒有啊！最近都沒見到他。歐！我沒時間和你說話了，Xavier 掉了聖器，我得幫他找找看。」Cyrrus草草結束對話反到讓我開始懷疑他來。既然要追查，那麼每個人就都必需對我說實話才行。拿出鐵練的聖器，使用眞實之音（ Hear Truth ）再和 Cyrrus 說話：「喂！等一下。我還有些話要問你，你剛才說 Xavier 掉了聖器？你認為會是誰偷的呢？」Cyrrus 立刻回答：「我怎麼知道，也許是 Xavier 自己忘了也說不定。」這時我聽到了另一個聲音：「我想是 Torwin 吧！他最近怪怪的，而且他現在研究的重點好像就是醫療術。」「嗯！那你知道 Torwin 現在會在哪呢？」「我不知道，我們好久沒見面了。」Cyrrus 說話的同時，另一個聲音傳來：「我昨天看到他，他說他已經找到一些線索可以加強醫療術成為復活術，他今天要去風點做實驗。」「歐？是嗎！謝謝你的資料，我的問題問完了。」Cyrrus 滿臉疑惑地看著我走出門口。

我立刻到風點找 Torwin ，我四處叫喊著 Torwin。原來他就在風點的西邊，我找到他之後看到他拿著兩個醫療手指的聖器不知在做什麼，看來 Xavier 的聖器就在他手上。我走上前去：「 Torwin 你為什麼要偷 Xavier 的聖器呢？你自己不是已經有一個了嗎？」「偷？不，我只是借來用一下而已，我實驗完就會還回去的。」「實驗？你在做什麼實驗？」「復活！我要加強醫療的能力，我要研究出復活術，我要救回我爸爸 Toran ！」「什麼！ Toran 是你的父親？」「是的！那個殘暴的Mordea殺了他！我爸爸是個好人，他不應該死的，該死的是那個暴君。」「但是你復活也要有屍體呀！我親眼目睹了你父親的死刑！ Mordea 已經把他祭祀給水神，現在連屍體也找不到了。就算你學會了復活術你父親也回不來了。」 Torwin 還沒聽我的話已經哭了出來：「什麼？那個暴君連他的屍體也不放過？哇！為什麼…我…我…我不會放棄，嗚…我不會放棄的…我要找回他的屍體，我一定會找回他的屍體，我要讓我的父親復活，現在我什麼也不需要了…哇…爸爸！我會救你回來的…」 Torwin 丟下手邊的聖器，向水邊跑去。我一看心知不妙，追了過去，但為時已晚。 Torwin 的聲音在水中沉沒，我本來想勸 Torwin 放棄研究向 Xavier 認錯，想不到卻造成了反效果，害死了 Torwin 。「唉！難道這也是命？」岸邊留下了 Torwin 的戒指，我撿了起來。

水面已恢復的平靜， Mordea 的暴政，造成了一場又一場的悲劇。或許我本來就不該追查此事的，現在叫我如何向不久才死丈夫的 Rhian 報告她一直引以為榮的兒子的死訊呢？我似乎聽到了Guardian正嘲笑著我的無能。

～下期待續～



二十年前，如同 Ner-Tom 巫師預言的，邪惡的沙文來到了我們的國家克拉汗！於是某一天，父王帶著十三歲的我，到高塔山那兒看 Ner-Tom 巫師如何對付沙文，就如同 Ner-Tom 承諾過的，他的魔法已經準備好，就算不能夠徹底毀滅沙文，至少也可以使他不再具有傷害我們的力量！頓時，天空中出現了一位勇敢的鐵甲武士，高塔上也出現了一隻巨龍，兩方你來我往地大戰數回合後，巨龍戰敗，高塔山被 Ner-Tom 巫師成功地封印了起來，沙文再也無法傷害我們了！



看 Ner-Tom 巫師施展魔法

就在我們一行人高興地回返家園途中，空中傳來沙文的復仇預言：『老巫師！我知道你已經學了很多，但你那愚笨的法術並不能毀滅我的力量來源……』『二十年後，我將再度獲得自由，到時候我一定會狠狠地報復，帶給你們永無止境的災難！』這二十年前的往事，我依舊記得清清楚楚….。

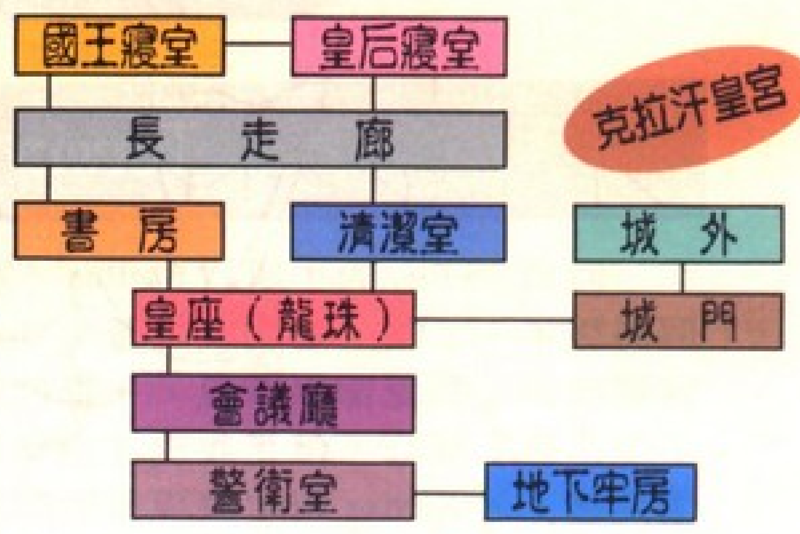
二十年後的今天，年老的父親瀕臨人生大限，換我繼承王位治理國家，登基大典隆重舉行後，疲累的我回到寢室就睡著了……

基本概念

基本而言，這個遊戲有個特殊的設計，那就是當主角不幸喪生後，程式會自動記下主角最後的動作，然後取回那時的進度繼續遊戲。所以玩家絕對不會因爲沒有將進度存檔，而必須重新載入以前的進度而大喊冤枉。另外此遊戲還有一個特色，那就是任何的寶物，都會一直待在原處等玩家去取得，並不會因爲任何人爲的原因而消失不見。

這個遊戲採取計分方式，玩家最高可以得到 250 分，分數由獲得的寶物多少、特殊效果等等決定，但是這些寶物（如：水晶花、金塊、呼喚鳥人的哨子……等）或是特殊效果（如使用哨子喚來鳥人、回教國王請出佳人跳舞、洞窟中的預言等等）對遊戲能否繼續進行，並沒有關鍵性的影響。另外，遊戲分爲新手級和挑戰級，二級的差別在於提示多寡等，並不影響故事內容。以下的攻略可以讓玩家獲得 236 分以上，現在就請您慢慢來了解這篇曲折得不太尋常的好玩故事……。

遊戲開始



隔天清晨，皇后費歐娜（Fiona ）來叫醒了我，告訴我母親和她將在會議室裡等我，好一同商討如何對付沙文那邪惡的巫師。自己動手梳洗完畢後，新的一天就開始了……

我打開床邊小桌上的書（Open Book ）看看後，就再到右邊的皇后寢室裡翻開皇后以前寫的日記（open diaries ）。接著我開始到各處繞繞，參觀一下皇宮內各個房間。

到了書房，我把牆上的壁畫拉開（ pull tapestry ）後，就發現了一道石板門（ wall panel ）。接著我再到書架那兒看看（ look booshelf ），找到了那六本「衰落的帝國」後打開看看（ open books ），沒想到石板門居然移開了，另一道木製密門出現在其後，但是這道木製密門不但沒有把手也沒有鎖孔，因此我現在沒有任何方法可以打開它！

我再往南邊的皇座那兒去，就看到弟弟馬克蒙（ Mac-Morn）正坐在皇位上過皇帝癮，我只隨便應應他就去查看皇座中間桌上的那顆龍珠（ look

dragon sphere ），龍珠上的裂縫已愈來愈大，二十年的期限不遠了……。



天啊！龍珠開始龜裂了……

到了清潔房，我和那正在擦洗地板的女侍閒聊幾句後，就依照皇后的請求到會議廳中，商討對抗沙文（ Sanwe ）巫師的計策。雖然她們一再勸我不要隻身去高塔山，但是我還是十分堅持要打倒邪惡，最後我拿起桌上的保護石（ shield stone ）和劍（ sword ）就離開了皇宮，走到東方的城門外（註：磨擦手上的封印戒指可以直接到城外），開始這趟危險的旅程。

到了城外，我先去向那城門旁的守衛（ talk guard ）打探消息，她簡單的介紹一下城外這些人後，就不再多說些什麼，我只好親自去問這些奇怪的人：

①那水井西方的斯勒坦族（Slathan）男人（ talk shapechanger ）告訴我：「如果你即將踏上討伐邪惡的旅途，就必須先去找斯勒坦的智者。」最後我承諾他去找那位智者解決斯勒坦族的問題後，他也就閉口不多言了。

②我再向那綠色的小精靈詢問（talk faerie）了所有關於精靈國的事情，在談話中，他指點我如何去找精靈王：「你得先去魔法森林那兒，然後通過迷宮的測驗。」同樣，我也答應他去找精靈王。

③那臉上抹白粉的沙布達斯族（ Soptus ）人代替他們的回教國王邀請我去拜訪他們的國家，最後還送我一句他們國家的諺語：「若你現在不好好準備，那你就會來不及。」等會兒我得快去會見他們的國王，了解那則古老的預言。他還提醒了我，當我去晉見他們的國王時，千萬別吝於讚美，國王可是很愛聽好聽的話呢！

④最後我和水果小販聊了一會兒，他只大略提了一下關於鳥人的傳說，我買下他的水果後就往東去了。



我的國家克拉汗還變大的呢！

放眼望去，我看到了整個克拉汗國度(Gran Callahach)：

(1)克拉汗皇宮。

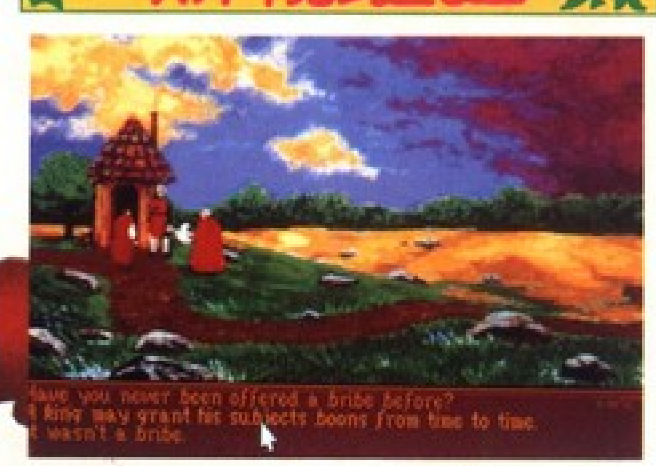
(2)斯勒坦國（Slathan）。

(3)沙漠綠洲裡的沙布達斯國（ Soptus ）。

(4)迷宮中的精靈國（ faeries ）。

(5)邪惡巫師沙文（ Sanwe ）所住的高塔山。

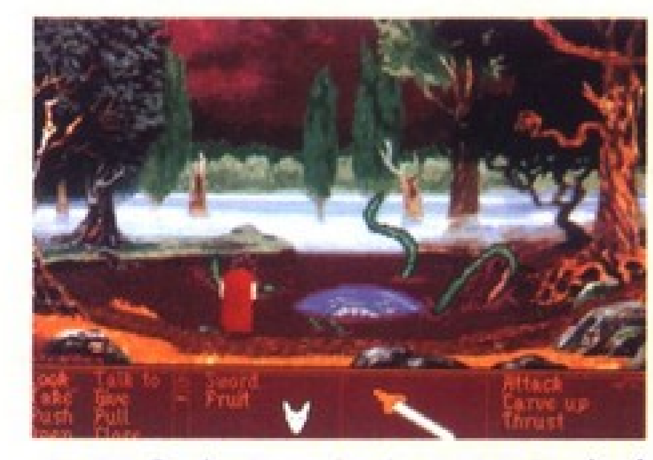
斯勒坦國



先打交道，再給他們抵押品！

斯勒坦國是個很特殊的國家，這裡住著變形人，他們會將單獨旅行的陌生人殺死，然後化身成陌生人的模樣到處騙人，也許……你身邊的親人就是變形人變的！所以，這兒的守衛警戒心十分高，我小心地和他們說話，最後我問他們：「可以讓我給你們什麼東西，然後你們讓我過去嗎？（ Is there anything I could give you to let me go in ? ）」，他們允諾後，我就將封印戒指（ signet ring ）交到他們手中，没想到他們居然指控我賄賂，賄賂可是小人行徑，我堂堂國王當然不做這種事，這戒指是個抵押品，如果我被變形人殺死了，他也只能夠擁有我的肉體，不能知道我的過去，所以只要我回來記得要回這戒指，我就不是變形人，這下子他們才放心地讓我進入斯勒坦國，聰明吧！

註：當要離開此地時，別忘了先向他們要回戒指喲！



把那隻章魚大怪物封印起來！

我往右走，看到一個大沼澤，裡面住著一隻章魚大怪物。要通過這個大沼澤，我必需使用保護石的魔法施下結界，將怪物封印起來（ throw shield stone in the pool monster ）。當怪物被封印後，我撿起牠斷裂的觸角（ take the tentacle parts ）後，就繼續往東走。

這時，我找坐在石頭上的老人說話，原來他就是斯勒坦國的智者。聊了一會兒後，他質問我爲什麼他的族人都被他族殘害、排擠，此時我誠心地對他許下承諾：「改變的腳步

雖然緩慢，但是絕對不會中途停止（Change must come slowly，but it will change）。」最後那智者被我的誠心感動，就送我一顆魔法波利石（polystone）。後來我依照他剛才說的話，進入洞窟中看預言，並且得到一個布娃娃（dool）。

出洞窟後，我再次向那智者請教，從他的口中，我又得知了許多關於精靈族、沙布達斯族、鳥人族、及人類的歷史



沙文出現在洞窟裡的預言中！

傳說：

①精靈族是一個十分古老的民族，大部分的精靈都很年輕，並且時常表現得非常快樂悠閒，但是當他們跟族人在一起時，則會表現智慧的另一面。還有，在精靈國中最年長，最受人愛戴的精靈是蝴蝶王（butterfly king）。

②沙布達斯族則十分神秘，他們的巫師常在靈魂異次元（Spirit plane）中旅行，從鬼魂的身上學習智慧。他們的語言更是十分有趣，像shab同時表示了北方（north）、死亡、以及光亮，falla同時表示了南方（south）、黑暗、及生命，ecliptus則同時表示了西方（west）及宇宙。

③鳥人族則是一個傳說中的民族，生活在沙文巫師所住的高塔山（the High tower mountains）中。傳說他們曾經失去了飛行能力，是神又送了他們一件禮物，才讓他們的子孫後代再度學會飛行。他們確實存在，但是他們只理會同伴。

④人類最大的禮物是孩子，這讓人類有力量面對各種敵人。但是傳言將來人類的人口會大幅度增加，然後互相攻打，Blare 這個傢伙將會和邪惡聯姻，爲世界帶來毀滅。

再從洞窟這兒往東走，我被綠色的變形大怪物（shifter monster）擋住去路，無法進入牠後面的村莊，所以這時我只好先去別的國家看看再回來。

精靈國迷宮

到了這裡，我先找那坐在石頭上的小精靈說話，這小精靈實在很調皮，我想如果我表現出不耐煩的態度，也許他會覺得很有趣，然後一直和我耗時間，要求我下次再來和他玩。領悟到這一點後，我就開始用最「有禮貌」、最「紳士」的語句來回答他的話語：

③「我的好精靈，也祝你有個美好的一天（And a good day to you，my fine faerie.）」

③「我是來尋找蝴蝶王的……（I seek the Butterfly King...）」

①「謝謝你，希望你的子孫們帶給你福氣（Thank you. May your children be a bleesing to you.）」



小精靈終於讓我進入迷宮了！

終於他的捉弄詭計徹底失敗，開始覺得我是世上最無趣的人類，才移開那魔法球讓我穿越洞口進入迷宮。

進入迷宮後，若要安全通過走道那方的守衛，我必須先解決彩光精靈（sprites）所出的謎題。空中一共有八個彩光精靈（他們是四個男生及四個女生的兄弟姐妹），當他們身上的顏色不斷地變來變去時（對話方塊裡的顏色就是他們現在的顏色），他們說話的可信度也不同：

①黃色的男生和女生說的永遠都是實話。

②藍色的女生總是說假話騙人。

③藍色的男生總是忠實地說出實話。

④紅色的彩光精靈通通都愛撒謊。

⑤只有紅色的彩光精靈瑞夫（Ralph），可以讓你安全地穿越守衛。

因此我只要一直問那紅色的彩光精靈瑞夫，到底什麼時候可以安全地過去，只要它一說現在不是安全穿越的時機，我就可以到西方去找精靈族的蝴蝶王（Butterfly King）了。



找到蝴蝶精靈王囉！

穿過守衛後再一直走，我就找到了蝴蝶王，此時我必須正確地回答他出的問題，這十分簡單：

(1)「你可能是誰（Who might you be）？」。答：「任何一個人（anyone）」。

(2)「請你告訴我Callash這個字是什麼意思（What did you tell me the word "callash"

遊戲攻略

means ）？」。只要不回答：「是我的名字（ It's my name ）。」即可過關。

⑶「請你告訴我在沙布達斯的語言中，如果 Sohan 表示女人，那麼 Trasohan 是什麼意思？」。只要不回答：「很多很多女人（Lots of women）」就對了。（因爲在沙布達斯的語言中，任何字只要再加上 tra 字首，就擁有原來那個字的延伸字義，女人可以延伸爲「家（ home ）」，也可以延伸爲「禍水（trouble）」。

⑷「在你個人的母系語言裡，什麼是我的名字？」。同樣只要不回答：「蝴蝶王（ butterfly king ）」，其它的答案都可以。

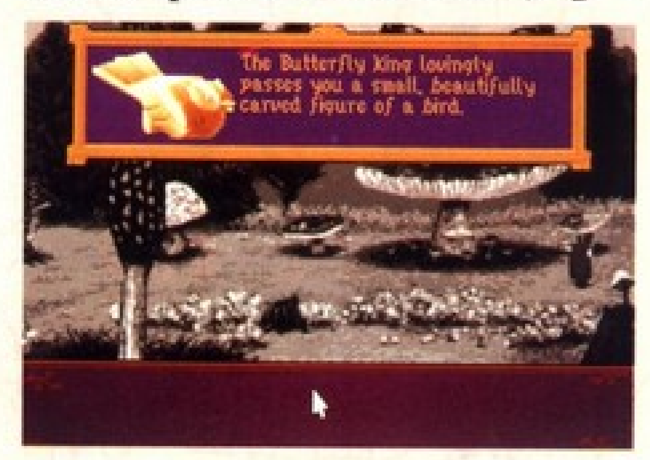
⑸「如果要你嚐嚐蘑菇的味道，你將會有如何的反應呢？」。此時只要婉轉一些：「我將不會喜愛它（ I won't like it ）。」

這樣，我也就從蝴蝶王那裡取得第一顆魔力石（ power-stone ）。接下來，只要我再次正確地回答完他的三個問題，再和他談一會兒後，就可以得到一座小鳥雕像（ bird figurine）：

①問題一：「爲什麼精靈們總喜歡捉弄人類？」，只要你不惡意地回答：「他們是一個具有敵意的族群。」就算答對。

②問題二：「在這個國度裡，那一族是最強大的？」，只要你不諂媚逢迎地說是最強大的是精靈族，即可過關。

③問題三：「爲什麼你一定要打敗沙文呢？」，原因當然是「他時時都想著復仇和摧殘這國家（ Because he ravages and destroys the land ）」，或「除非我死去，否則他不會停止破壞的（ be cause he will not stop until I am dead ）」。



蝴蝶王送我一座小鳥雕像！

接下來我再往西方走去，在花叢旁撿到一朵水晶花後，就看到許多大蟾蜍圍成圈保護著鑰匙皇冠（ key ring ）。註：小鳥雕像及水晶花，只是幫助玩家取得更高的分數，沒拿到也沒有關係，一樣可以繼續遊戲。

沙漠裡的沙布達斯國

剛才那斯勒坦國的智者已經教我許多這個沙布達斯國家（ Soptus ）的語言，我現在必須靠智慧來和商人溝通。他最先會問我是否要到死亡火山口，我回答「不是」以後，他就會再問我是不是要去綠洲那兒，這時我當然必須回答「是」，接著他就會告訴我如何往綠洲去，注意：「shab 代表北方，falla 代表南方，ecliptus 則表示西方。」因此我現在只要朝著：「北、西、北、北、西」，就可以順利地到達綠洲那兒。註：如果我想看看死亡火山，那麼按照商人第一次說的方向去：「北、北、北、北」即可。



終於找到綠洲了！

到達綠洲後，找席地而坐的沙布達斯族巫師（ shaman ）談談，清楚地表示身分後，巫師們才解除了戒心，送我第二顆魔力石（ powerstone ）。然後我同樣地向帳篷前的守衛報上我的頭銜，就進去找回教國王了，國王果然很愛聽好話，我儘量撿好聽的話和他交談，他就請我欣賞了一段美麗的肚皮舞，並且高興地承諾「每贏一盤遊戲就贈送一件禮物」，不錯不錯，遊戲時間到了。

【遊戲的規則及計分方式如下】



和國王玩賭博遊戲

袋子裡共有四種顏色的寶石，每種顏色的寶石都有十二顆，我得和國王玩猜顏色的遊戲，只要誰的分數先超過十六分誰就獲勝。

☆猜紅色：若取出的寶石是紅、黃、綠中任一色則得到一分；若取出的寶石是紫色則失敗並且換人。

☆猜黃色：若取出的寶石是黃色或綠色，則得兩分；若取出的寶石是紅色或紫色就無法得分並且換人。

☆猜綠色：若出現的寶石是綠色，即可得五分；若出現的寶石是其它顏色，不能得分並且換人。

☆猜紫色：若出現的寶石也剛剛好是紫色，就可以一次得到十二分；如果出現的是其它顏色，那麼對手可以得到兩分並且換對方猜。

我一直和國王玩這個遊戲

遊戲攻略

，直到他三次承諾要送我禮物，這時我眞的覺得我該走了，也就不再陪他玩下去。遊戲停止後，國王果然依約送了我：
①一些蜜棗（dates）。
②一座黃金雕像（statue）。
③一個紅寶石戒指（ruby ring）。

註：如果玩家在玩遊戲之前沒有看到肚皮舞，那麼大約需要獲勝九次，才能夠取得這三件禮物。

邪惡巫師沙文居住的高塔山

從現在開始，我的任務是找那邪惡的沙文巫師一決生死。首先我到高塔山的入口處，找到石頭後的女孩蘭妮（L-lanie），我收下她送的護身符（amulett），但理智地婉拒了她同行的好意，我的甜言蜜語讓她高興地親了我一下，眞是個意外的豔遇，可惜如今我有任務在身，只好向她道別言謝轉身離去！

我繼續往左走，進入瀑布後的洞窟找到老人，從他那兒我學了許多化學知識，也更了解魔力石（powerstone）的功用。後來老人直說他需要休息，我也就不再打擾他老人家回到入口處。

接著我從右邊的岩壁向上爬，看到巨大鳥巢後，順手拿起幾根羽毛（take feather）。此時我拿出劍將精靈王給的小鳥雕像刻成哨子（use sword to curve up bird），再發出聲音叫來鳥人。牠告訴了我一些預言，並且向我埋怨他們已被囚禁在高塔山中二十年，唯有除掉沙文，才能還他們自由。

再繼續往上爬，我看到蘭



牠的力氣好大！我不行了……

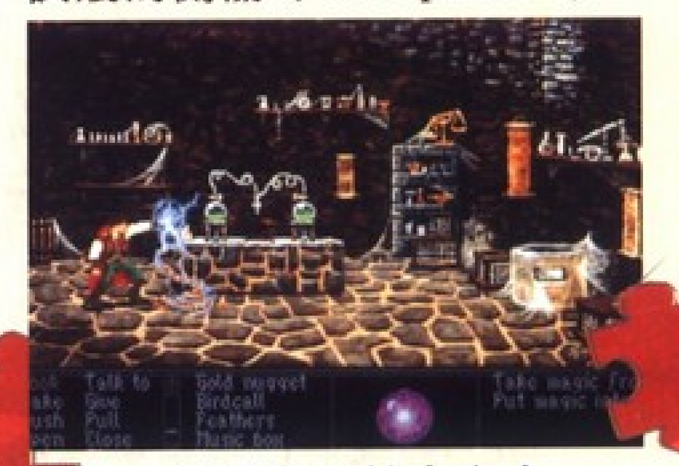
妮已經抄了近路等在那兒。此時，一隻大怪物出現在我身後，我快速地拿起劍（sword）攻擊（attack）牠，可是牠的力量實在太強，一不小心我就被牠打倒在地，沒想到蘭妮居然捨命救了我，和大怪物一起掉下山崖……，回過神後，我衷心希望蘭妮還活著。再向西走我再次遇到鳥人，和他聊聊後，我拾起陂上的一些泥巴（mud），就回到東邊繼續向上爬。

一直爬啊爬，我終於看到了沙文住的高塔，從塔的後面繞到大門那兒，我正確地向樹藤描述沙文巫師的特徵和喜好：①他的眼睛是紅色（red）的。②他當年受的傷在腳（leg）上。③他喜歡人類的燉牛肉（beef stew）。如此，樹藤才相信我眞的是沙文的朋友，放我下來。


居然被樹藤抓起來！

進入大門內，我先將泥巴丟向右邊牆上的眼珠子（throw the mud on the eye），使它無法展開攻擊。然後再到右邊的房間去，從石桌上拿起音樂盒（music box），再到東北方的桌上取得藍色漩渦石（vortex stone）後，就繼續往東到下一個房間，這時我用藍色漩渦石（vortex stone）將怪蛇的魔力吸走（take magic from），拿起繩子後，再去將右邊的老鼠籠打開，取得一隻死老鼠（dead rat），我先將它放到冷凍庫中（freezer），再從其中取出那冰凍的老鼠帶在身上。

後來，我在平台上找到一只空燒瓶（flask），把燒瓶放到平台中央後，我轉開了實驗試瓶的開關（turn petcock），



臭怪蛇，納命來！

讓那些藥水進行化學反應，就得到了一瓶強酸（acid）。再往西，我穿過了好幾個房間回到高塔的入口那兒，然後向西再往北，就到達了牢房中。

牢房裡沒什麼東西，我將強酸倒在陷阱門上（pour contents of flask of acid on trap door），門就被燒成一個洞。我拿下牆上的火炬（Take torch）後，就回到南邊的走道，乘著升降梯到下面將房間點亮。再回到樓上的牢房裡，我將繩子綁在牆上的銬環上（tie rope to manacles），再順著繩子滑下去，終於順利地取得了第三顆藍色的魔力石（power-stone）。


下去拿第三顆藍色的魔力石！

我再乘著升降梯往上，就看到一隻老鼠葬身在對面房裡的火熱地板上，不敢冒然送死的我，先用冰凍的死老鼠冷卻門檻（ put ratsicle on door frame ），再用怪物觸角把傳送門吸下來（ push tentacle parts on teleportal ），現在只要地板能冷卻下來就好了。於是我先往北邊去，意外地發現了一個奇怪的送水機器，靈機一動的我將剛拿到的傳送門放在流水上（ put teleport door on water fall ），果然水全部都流到方才的房間裡，地板成功地被水冷卻了。

此時我迫不及待地回到南邊的走道，穿過那已冷卻的地板到房間的另一頭，進去後終於讓我找到了邪惡的沙文巫師。

註：在玩家遇見沙文巫師之前，最好先將波利石（poly-stone ）變成藍色的魔力石（ use polystone to mimic blue s-tone ），以免到時來不及施法騙他。

沙文巫師對我施下定身咒，然後分別取走了我身上的紅色、黃色魔力石，不過還好，他最後取走的是那顆像藍魔力石的波利石（波利石已變成藍魔力石的樣子），所以當我一有機會活動，就迅速地把眞正的藍色魔力石丟向房間右方的石球（這是沙文的魔力來源），沙文終於被我消滅了。



惡有惡報，時機到了！

註：若玩家並沒有在遇見沙文前，先將波利石變形成魔力石，那麼玩家得按下述方法來進行任務：遇見沙文後，將被施下定身而咒動彈不得，那時將只有兩次機會能夠恢復動作。在第一次的機會裡，玩家必須將波利石變成藍魔力石，而在第二次的機會中，玩家得將藍色魔力石投向沙文的魔力來源，只有如此才能使沙文斃命消失。

故事情節大轉變

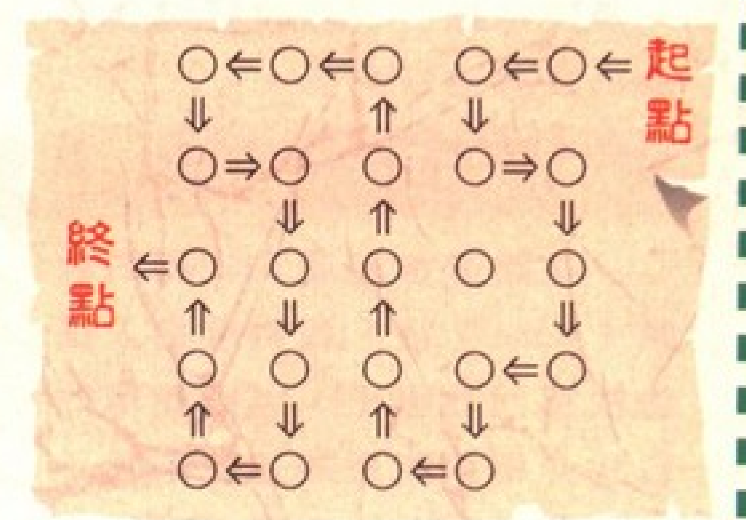
此時玩家將會知道，原來 Ner-Tom 巫師在克拉汗國王登基的當天晚上，已偷偷地將國王催眠，並且找來一個變形人做爲國王的替身（就是遊戲中的主角），讓他去對抗那邪惡的巫師沙文。而今替身終於順利完成了任務，皇后當然高興地主張喚醒正牌國王，同時歡迎這位英雄替身回國。但是國王的母親爲了要謀奪大權，新立她的另一個兒子馬克蒙（ MacMorn ）爲王，所以堅決反對，非置主角及國王於死地不可。後來這對邪惡的母子就將皇后關入地牢，一步步地展開他們的陰謀！



不要，我不要去地牢！

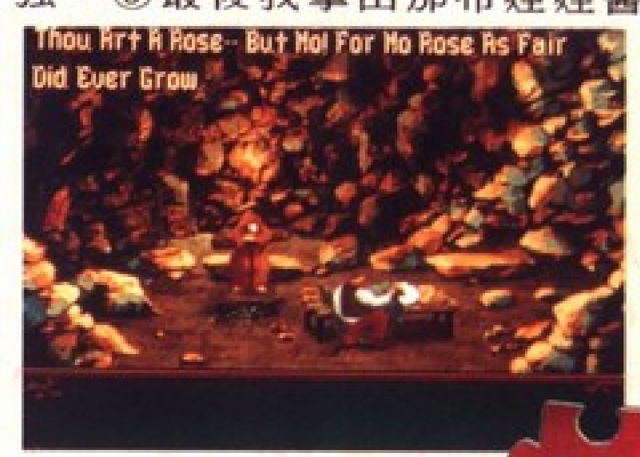
後來，我在沙文的房間裡找到了：地上像蛋的黑球（ black sphere ），左邊牆上的小地圖（ map ），以及東邊箱子裡的水晶球（ crystal ball ）和靈魂束（ spirit bundle ），拿了這些東西後，我就離開了高塔，回到鳥人那裡。

現在鳥人知道我的確是個重承諾的好人，也就讓我通過。過去以後，我依照地圖（ map ）的指示通過這二十四個石柱的考驗（地圖上的十字符號代表起點，也就是右上方的第一根石柱）：



通過石柱的考驗後，我到大鳥巢裡取出魔法腰帶（ best ）綁在身上。和鳥人說完話後，我就乖乖地跟著鳥人飛下山崖，到洞窟中找那老僧侶談談話。

從僧侶的口中，我知道了許多事，包括他就是 Ner-Tom 巫師等等。此時最重要的是，我必須從他的話中了解如何才能救女孩蘭妮：①先把靈魂束放在女孩蘭妮身上（ Put Spirit bundle on Llanie ），然後和她說話。②我必須按照正確的順序說出愛語：「 THOU ART A ROSE-BUT NO ！ FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW.」才能使她的靈魂更堅強。③最後我拿出那布娃娃醫治她（ Use doll to heal Llanie ），女孩蘭妮才恢復健康清醒過來。她一時還搞不清楚我是誰，經過 Ner-Tom 巫師的一番



對蘭妮訴說愛語！

遊戲攻略

解釋後，她警告我：「在王城的地底墓穴中，有黑暗怪獸看守著，唯一治服牠們的方法是唸出牠們的小名。」還好蘭妮無意間已經將牠們的小名寫在一張便條紙上，我收好這張便條紙後就往沙漠去。

沙布達斯族居住的沙漠

在路旁撿起商人吃剩的骨頭（bone）後，我再度進入帳篷找那回教國王，經過簡單的自我介紹讓國王知道我是爲了幫助眞正的克拉汗國王而前來後，國王立刻客氣地允諾我「每贏一盤遊戲就贈送一件禮物」。遊戲開始後沒多久，我就贏了二盤，於是國王給了我蒼蠅罐（flies）和紅酒（soporific）二樣禮物，還熱切地請我立刻嚐嚐紅酒。盛情難卻如果我不喝就不禮貌了，不料我喝下紅酒後頓時覺得昏天暗地，只得趕緊拿出布娃娃（doll）醫治自己（heal self），否則我想自己一定會不勝酒力而死。

註：若玩家沒有看到「每贏一盤遊戲就贈送一件禮物」，那麼大概每贏二盤得到一件禮物。

出了帳篷，我想起原來在沙文房內撿到的靈魂束已經在救蘭妮時用掉了，這下子到那兒再弄一根來呢？咦，我試著將羽毛和骨頭組合起來（put feathers on bone），再用藍色渦石施與它魔法力量（use vortex stone to put magic into partial bundle），果然成功地製成靈魂束（spirit bundle），把這靈魂束交給巫師後，他倆就帶著我往靈魂異次元（spirit plane）出發。後來，他們告訴我，我必須在靈魂異次元裡通過三個考驗後，才能取得我想要的東西～克拉汗國王的靈魂蛋。

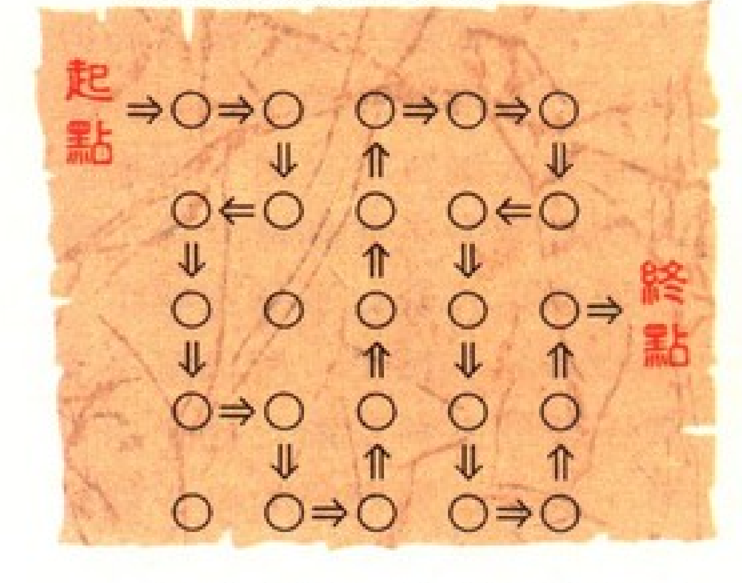


終於到達靈魂異次元

往右走，第一項考驗是一個石柱矩陣林。這時我猜想也許再度使用地圖，就可以通過這項考驗，地圖上的十字符號代表起點，也就是左上方第一根石柱，我開始依照地圖指示，從起點開始慢慢走：

```
起點 ⇒○⇒○   ○⇒○⇒○
         ⇓   ⇑      ⇓
      ○⇐○   ○   ○⇐○
      ⇓      ⇑   ⇓
      ○  ○   ○   ○   ○⇒ 終點
      ⇓      ⇑   ⇓   ⇑
      ○⇒○   ○   ○   ○
         ⇓   ⇑   ⇓   ⇑
      ○  ○⇒○   ○⇒○
```

果然我順利地到達了終點。再往右走，第二項考驗是蛇窟，這時我必須使用水晶球的魔力（Invoke the power of the crystal ball）先將自己變成蛇王，才能穿過蛇窟到達對面。註：我也可以使用變形戒指（shift ing ring）變成蛇穿過去，當然我得先到斯勒坦族的村莊裡拿回變形戒指，才能用這個方法。



最後在第三項考驗中，我必須①先使用藍色渦石將葡萄的魔法吸走（use vortex stone to take magic from grape vine）。②再把那些蜜棗子給大怪鳥吃（give dates to Roc）。③最後趁大怪鳥的嘴巴被蜜棗黏住的時候，取下靈魂蛋（take soul egg），爲了不被大怪鳥發現蛋被取走，我將黑蛋放入鳥巢中混淆視聽（put black sphere on Roc's nest）。



用蛋形黑球騙那隻大笨鳥！

拿到靈魂蛋後，我就回到了入口處，請求巫師們（talk to shamen）帶我離開這個靈魂異次元！

精靈國

穿過迷宮，到圍成圈圈的大蟾蜍那兒，打開蒼蠅罐（open flies），趁牠們忙於覓食時取得鑰匙皇冠（key crown）。



蟾蜍果然愛吃蒼蠅！

斯勒坦國

到了斯勒坦國的崗哨那兒，我不斷地和守衛解釋我並不是他們要找的那個犯人，然後我問守衛「是否可以讓我只在你們的視線內逛逛呢？」，接著再問「到底要給你們什麼東西，我才能通過呢？」，接著我立刻拿出紅酒賄賂那二個守衛（Give soporific to guards），沒想到他們因爲害怕酒裡有毒，還要求我先喝下紅酒，無耐我只好先喝下紅酒，最後再趕緊拿出布娃娃醫治自己免於死亡。

解決守衛後，我一直往東

遊戲攻略

走，就再次看到那綠色的變形怪物，因爲牠只讓斯勒坦國的變形族（shifter）通過，所以我拿出布娃娃醫治他，證明我有著醫治的能力，的的確確是斯勒坦國的族人，終於那綠色變形怪物讓我通過了。到達村莊後，我找坐在地上的老婦人談話，從她那裡，我拿回了屬於我的變形戒指（shifter ring）。後來我好奇地回到洞窟裡，看看我未來的命運如何……



展示我的醫術，以證明我的身份！

克拉汗皇宮外

回到皇宮外，我小心地和那女守衛說話，告訴他雖然我的確是一個變形人，但是我眞的沒有殺害克拉汗國王，最後我問道：「到底要給妳什麼，妳才肯讓我過去？」，她說：『這世上我眞正想要的東西，是沒有人能夠給我的，你行嗎？』，我想女人總是愛漂亮的，就趕緊用布娃娃醫治她臉上的刀傷（use doll to heal guard captain），果然這就是她最想要的東西，後來她也知道我並不像皇太后說的那麼黑心，終於她放我一馬，並且建議我從井裡下去，想辦法從地底的墓穴進入皇宮。



醫治女守衛的刀傷！

我依她的話從井裡下去，因爲此時我已經繫上鳥人送你的飛行腰帶，所以不會摔到受傷。到了井底，我先撿起地上的硬幣（rare coin），再用變形戒指變成海豹（shifting into seal with the ring）游到河對岸。到對岸之後，我從地上的小木門下去，並且先把雕像放上梯子（put statue on stairway）後，才走到地板上，否則可是會被陷阱魚叉射穿而死。



唸出你的小名，看你還敢不敢動我一根寒毛！

向西方一直去，依蘭妮所警告我的，我眞的在黑暗中看見一隻野獸，此時我立刻拿出那張便條紙（parchment）大聲地唸出野獸的小名（speak words on parchment），果然牠馬上畏縮到洞窟中，不敢來動我一根汗毛。

再往西邊，我走到了地底的墓穴那兒，看到克拉汗國王已被冰凍了起來。此時我再次使用變形戒指，化身成一隻力大無比的熊（shift into bear with shifting ring），才將那堅硬的冰柱打碎（Push king），救出國王。此時國王雖然可以聽到我說話，可是他的靈魂仍然十分虛弱，我必須快些將那顆黑色的靈魂蛋還給國王（Give soul egg to king），才能使他眞正地清醒過來恢復正常。

克拉汗國王完全清醒後，我開始告訴他這幾個月來到底發生了什麼大事，諸如究竟這整件事情是如何發生的，皇太



看我熊掌破冰功！

后的陰謀又是如何地惡毒等等，最後我讓國王暫時跟著我，由我來爲他處理一切棘手的麻煩。到了北邊的階梯上，我戴上了鑰匙皇冠，那既無鑰匙孔又無把手的密門就被打開了，於是我們立刻進入密門，到達皇宮內的書房裡。



讓你嚐嚐護身符的威力！

正巧克拉汗國王的母親和胞弟馬克蒙都在書房中，經過一番嘲諷，馬克蒙要求我和他一決生死，我馬上拿起劍（sword）向他展開攻擊（attack），並且趁他再次嘰笑我揮劍的樣子時，使用護身符（Invoke amulet）魔法去傷害他，接下來……

欣賞結局畫面吧！



親親我心愛的蘭妮！

完



重返魔域
完全攻略

●小千千

飛越了海洋，穿越了群山，當我降臨在這山間小路的一剎那，我知道這將會是最不凡的冒險故事……

遊戲開始時身處在山徑（ Mountain Pass ），拿起路旁的石頭（ rock ），擲向停在路標上的禿鷹（ Vulture ），將禿鷹嚇跑〔2〕，走近路標後發現路標下有一株植物（ plant ），用身上帶的小刀（ knife ）挖取〔1〕（要使用dig up指令，不要用 cut ，向燈塔前進。

註 注意以下幾點將有助於遊戲進行——
- 不時 SAVE 遊戲進度。
- 常照相、查察持有物品並多看 MAP 。
- 詢問別人時，使用照片、錄音機、持有物品來發問問題，將有助於取得較多的答案
- 遊戲有些地方允許有不同方式完成任務，另有些陷阱只有一次選擇機會。
- 本文中用〔〕框起來的數字表示該動作的得分數。

與燈塔管理者談話後知道往南的路無法通行，在燈塔內四處看看沒發現什麼特別的，離開前放錄音帶給管理員聽，又得到一些新的訊息。在燈塔的後面找到藤蔓（ vines ）和木板（ boards ），用小刀截取（ cut ）一段藤蔓，再用藤蔓將木板捆綁（ tie ）在一起，便可製造出木筏（ raft ）〔2〕，使用木筏就可由水路向West Shanbar 出發。

隨水飄流一陣子就會看到斷橋（ bridge ），在斷橋處登岸就是West Shanbar 了〔2〕，否則……（CD-ROM 版會自動進行，是一段動畫）

在學校門口用小刀或其他硬物敲（ strike ）鐘（ bell ）， Peepers 老師會出現〔2〕，並問你一個問題，說明書中有一篇「 Encyclopedia Frobozzica 」記載了問題的答案，答對後會交給你一本 Note Book〔2〕， Note Book 會自動記錄訊息，非常重要，一定要拿到，記得要常翻閱。

School 的對面是市長室，裡面的檔案有很多重要的提示，最好過去看一看。

位於School 旁邊的 Hardware Store 裡面有盒子（ box ）與彎鐵條（ crank ），將兩者帶走。



雖然派不上用場，但可以抓起旁邊的老鼠（mice）放到盒子內帶走。

天天醉的Boss



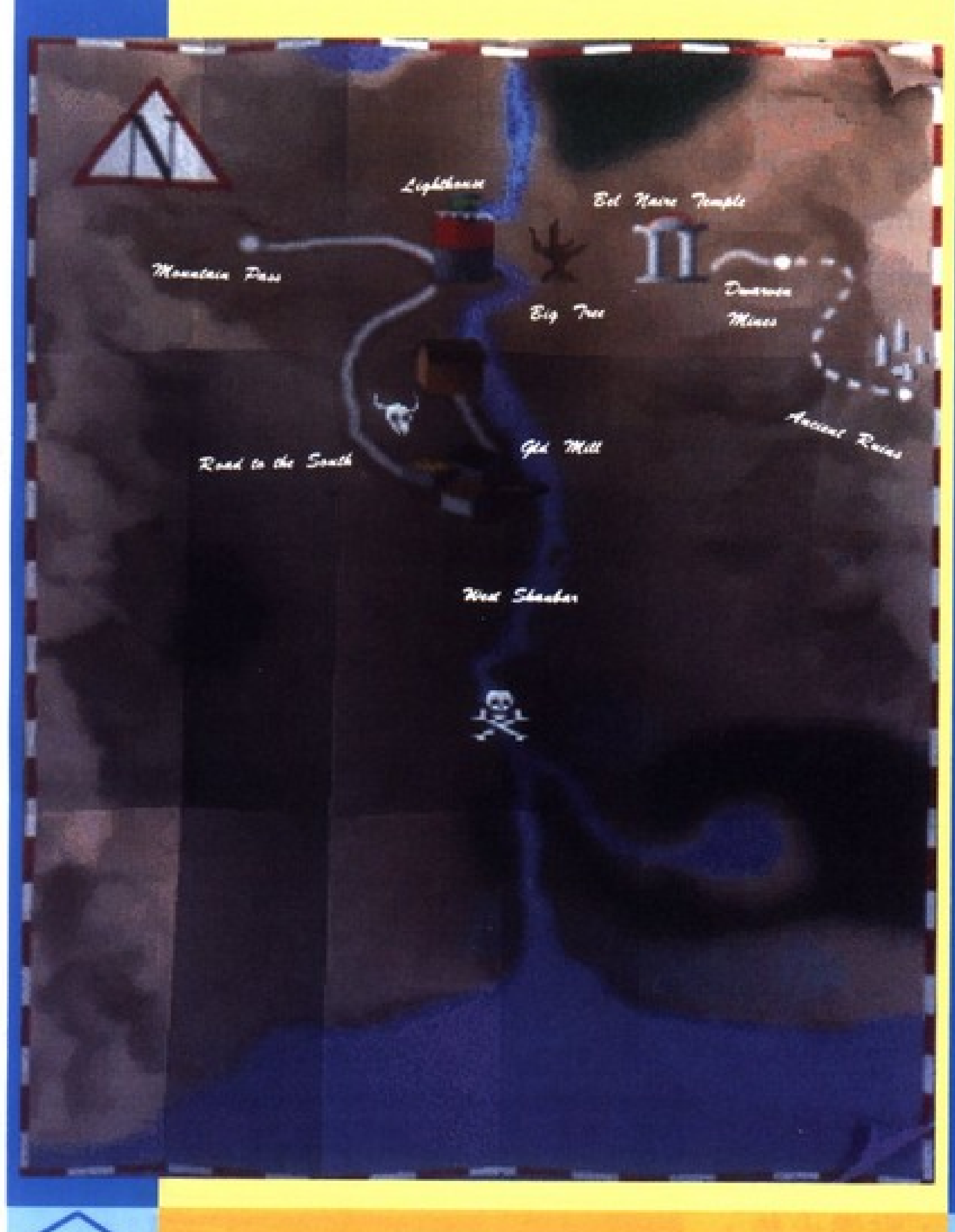
由School另一邊靠河流旁的道路就前往Old Mill，酒鬼Boos正坐在裡面，不用理他，打開往後面的門，到屋後的院子，拿起鑰匙（key），並讓卡住的水車運轉（此爲密道的開關）[2]，離開Old Mill。

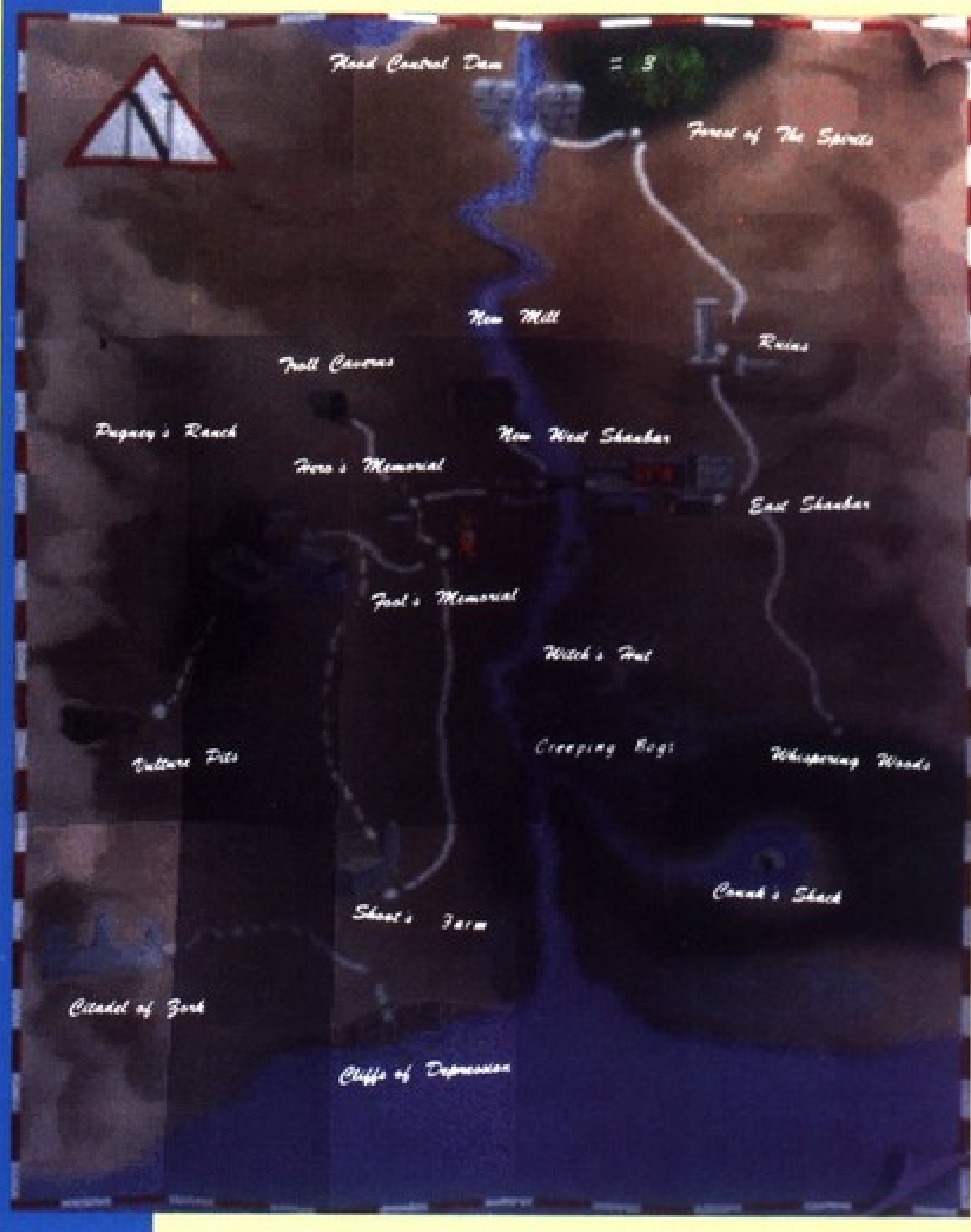
到Gift Shop用鑰匙打開鎖住的門進去。把櫃臺上收銀機內的錢拿走，旁邊格子的tickets to DizzyWorld也拿走。另外，架子上有illumynite battery將這個電池裝入Tele-Orb中。

橋下有個膽小的男孩（Waif），不要嚇他，將tickets to DizzyWorld送給他，他會交給你一件禮物（gift）做爲回報[2]。

回Old Mill找Boos，把剛才進來時Boos就給的酒杯取出，將酒倒到旁邊的盆景中（plant），再找Boos乾杯（toast），等Boos舉杯時，再去選drink（喝空杯子），重覆做三次[每次得一分]，Boos開始語無倫次時向Boos詢問鑰匙（key）的事，Boos就會把鑰匙給你[2]，再乾第四杯之後Boos醉倒，密道就會出現拿起flask就可下去了！

往下爬很久之後遇到一扇鎖起來的門，用Boos給的key開門[2]，就可進入另一個世界——New Mill。







Old Mill　New Mill

Old mill與New mill是連結兩世界的通道，進入後先四處逛逛熟悉地底世界的環境，選取地圖右上角的小折角可切換地上、地下的地圖，並要常常拍照以備日後使用。

到Moodock's Armory。Moodock喜歡下棋（Survivor），聊天後他會教你下棋的規則，教完後與Mooddock下棋，若贏棋的話，Moodock會送你劍（rusty old Sword）與硬幣（

喜歡下棋的Moodock



coin ）〔 2〕，仔細看過（ look at ） Moodock 送的劍之後，把劍交給對面店裡的鐵匠 Blacksmith，過一陣子再來〔2〕。

到 Fool's Memorial 拿一本由四種不同語言所寫成的書，這本書必須找 Mayor 、 Rebecca 、 Witch Itah 、 Canuk 、 Blacksmith 等人翻譯。

在 Snoot's Farm沒人開門，從窗戶進去，打開正對面的門， Rebecca 會迎面給你一拳，醒來後 Rebecca 會問問題，可由手册的 Encyclopedia Frobozzica 中找到解答，回答後 Rebecca 會允許你拿任何屋內的東西。先到臥室拿鏡子（ mirror ）[1] 。到廚房的桌上拿保溫瓶（ Thermozz ）[1] 。拿起（ pick up ）流理台（ sink ）旁的肥皂（ soap ）[1] ，放入流理台中，打開水龍頭以製造肥皂水（ Soapy Water ）[1] ，取出 Waif's gift 放進肥皂水中清洗乾淨 [2] ，發現原來是是一塊 Disc 的碎片。將放在冰箱內的肉（ meat ）帶走 [1] 。到房子右邊的筒倉（ silo ），將曲柄（ crank ）插入轉軸旋轉（ turn it clockwise ）[1] ，筒倉爆炸後紅蘿蔔（ carrot ）會掉出來，撿一些帶走 。

講話會捲舌的 Pugney

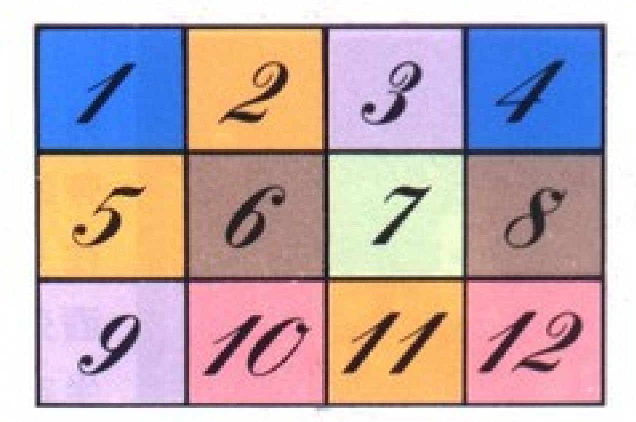


到 Pu gney's Ranch 找 Pugney 談話，先威脅（ threaten ） Pugney，然後再向他道歉 Pugney 就會准許你拿走 bra box [1] ，詢問 book 的事。

Pugney's Ranch 有一頭乳牛。拿一些旁邊的乾草（ hay ），用身上的火柴點燃 [2] ，手在火上烤熱 [2] ，再拿出保溫瓶（ Thermozz ）來擠牛奶 [5] ，餵乳牛吃胡蘿蔔 [2] 。以後要再擠牛奶就重覆上述步驟。

在 Ruins 會撿到 11 tile pieces ，轉身一看，地上還有個框架（ frame ），將 tile 放入（ drop into ） frame 就變成一幅拼圖（ The Magic Tiles Puzzle ）：

將拼圖如以下程序移動即可解開拼圖的訊息



11 ➡ 12 ，7 ➡ 11 ，8 ➡ 7 ，4 ➡ 8 ，3 ➡ 4 ，7 ➡ 3 ， 11 ➡ 7 ， 12 ➡ 11 ，8 ➡ 12 ，4 ➡ 8 ，3 ➡ 4 ，2 ➡ 3 ，6 ➡ 2 ，7 ➡ 6 ，11 ➡ 7 ，10 ➡ 11 ，6 ➡ 10 ，5 ➡ 6 ，9 ➡ 5 ，10 ➡ 9 ，6 ➡ 10 ，2 ➡ 6 ，1 ➡ 2 ，5 ➡ 1 ，6 ➡ 5 ，7 ➡ 6 ，3 ➡ 7 ，2 ➡ 3 ，6 ➡ 2 ，7 ➡ 6 ，11 ➡ 7 ，12 ➡ 11

拼圖完成後出現：「 Water Unseen At Falls Mix With Bat Dropping Yields Potion For Invisibility 」字樣 [15] ，並有「⋯⋯ search for three more pieces on the ground where this was found 」。地上還會出現 illumynite rock 和另一塊 Disc 的碎片一併拿走。

回 Blacksmith 的店，把錢（ coin ）給他， Blacksmith 會將修好的劍還你，把劍拿來一看，發現劍上的寶石不見了，拿劍給 Blacksmith 看（ show the fake sword ），並威脅（ threaten ） Blacksmith ，他就會還眞正的劍給你 [5] 。

前往 Forest of the Spirits ：（ 1 ）在此有一棵「搖錢樹」，用劍劈砍（ strike ）樹葉就會掉下些許金錢（ coin ）[1] ，隨時供人取用。（ 2 ）在此遇上了眼睛有問題的 Bowman ，正對森林裡的妖精（ Fairy ）亂射箭，把裝有 milk 的 Thermozz 交給 Bowman ，他就會離開 [2] ，並留給你一把弓和一些箭，通通拿走。（ 3 ）此是黑暗森林，正好遇到妖精，點燃火柴，並不斷地與妖精「友善的」談話（ friendly ），直到 Fairy 把 Fairy Dust 交給

黑暗森林内的妖精



N

S : START
Rock
(1) : Coin Tree
(2) : Bowman
(3) : Fairy
(4) : Tree Spirit
(5) : Pile of leaves
(6) : Hungry Boar Memorial
(7) : Spider

Forst of The Spirits

你 [2] 。（ 4 ）當你靠近 Tree Spirit 時，她會唱歌給你聽，這些暗示在 note-book 中可以看到。（ 5 ）這裡佈置了一個陷阱，只要隨便拿一樣東西丟進（ Throw onto ） Pile of Leaves ，再用 sword 砍斷（ cut ） sprung trap 就可拿回丟進去的東西了 [1] 。（ 6 ）用 Dwarven Sword 劈砍（ strike ） Hungry Boar Memorial 三次，就會得到第三片 disc 的碎片 [3] 。（ 7 ）一隻蜘蛛（ Spider ）在這兒，使你無法通過，只有到 Troll Caverns 拿 Fear Necklace 之後才能過去，在此先提； pick up Fear Necklace show it to Spider ， pick up sword to cut the web down 。如此便可通過。（ 8 ） Flood Control Dam #3 取出 flask 裝水，再取 bat guano 放到 flask 內，兩者混和後即可製成隱形藥水 ，到 Inn of Isenough ，把錢（ coin ）交給 Molly 租房間 [2] ，由電梯上去，進入房間取出 illumynite rocks 放在床頭几（ nightstand ）上 [2] ，再把燈關掉（ turn off lights ），不久聽到鼾聲， Morphius 就會進入你的夢中恐嚇你 [2] ，醒過來後先開燈，再收 rocks ，否則……。

到焚化爐（ incinerator ）去，扳動 level1 以啓動焚化爐，把 bra box 丟到爐內，再扳動 level1 一次以關閉焚化爐，扳動 level2 打開焚化爐的箱子 [2] ，用 Thermozz 內的水把 red-hot wire 澆冷，就可得 wire [2] 。

到 General Store 用 wire 打開門進去 [2] 。地上放了一盒餅乾，搖兩次會出現一個哨子（ Whistle ），收起來。將桌上的老鼠（ rats ）捉到盒子裡（ box ），並把原來在裡面的病鼠（ dis-

eased mice ）丟棄，否則 rats 生病，如果放在 inventory 中， rats 會死掉！

橋旁的 Ben 在出租船。用滑鼠選擇 Ben 一次 [2] 。隨便給他看一張女孩子的照片，或聽一段女孩子的錄音，他就會告訴你他也有個女友是女巫，並請你替他送封一封信 [2] ，答應後把錢（ coin ）給他 [2] ，他就會把船租給你，因爲船壞掉了，所以把盒子內的老鼠（ rats ）放入引擎內 [2] ，船就能動了，順河流飄到女巫的家門口（ Witch Itah ），進去後把身上的肉（ rotting meat ）丟掉，否則女巫不會理你，把信交給 Witch Itah ，她看完了信之後就趕著去會情人，竟把船開走，要你自己用她的魔杖（ stick ）走出沼澤（ Bogs ）。拿回肉，帶走魔杖離開。沼澤並無固定地圖，每走一步就用魔杖在四處戳一戳，下沉的地方會戳出小洞，小心一點就好，出口在 Whispering Woods 的入口處 [5] 。

回去找 Ben ， Ben 手上拿著一個繩結（ knot ），與他講話就會教你 Cow-Hitch knot ，再跟他租一次船，前往拜訪 Witch Itah ，把腐肉（ meat ）留在屋外，再尋問她有關於書 （ book ）的事情，她就會替你翻譯一段笑話，把地圖上的 Whispering Woods 秀給他看， Witch 會給你她的蝙蝠（ bats ） [2] ，拿 bats cage 和腐肉就可以離開，循沼澤路回去。

前往 Vulture Pits ，先不要進去，在入口處把 Fairy Dust 塞在腐肉裡（ pour the Dust on the rot meat ） [2] ，把腐肉丟進去（ throw the meat ） [2] ，禿鷹們就會來吃，等禿鷹們睡著後就可趕緊進去，拿到爪子（ talon ）便可以離開。

到 Moodock's armory 再下一盤棋，贏了就會得到一枚硬幣（ coin ）。如果你晃的夠久了，再到 Inn of Isenough 去睡一覺，照上次依樣畫葫蘆又做一次，Morphius 將再次出現在夢中恐嚇你 [2] 。

美麗的 Rebecca



你應該遇到 Rebecca 一、兩次以上了，下次遇上她時請她翻譯書上的一段笑話，如果她翻譯不出來，把書拿給 schoolhouse 裡的 Peepers 看，把她的錄音放給 Rebecca 聽就可以了，回 West Shanbar 時，順便把書拿給 Mayor 看，他會翻譯另一種語言。

進入 Whispering Wood 前先把 Thermozz 內的牛奶裝到全滿（ full ），只有 partial full 是不行的，備妥贏來的硬幣（ coin ）。在入口處把蝙蝠（ bat ）給放掉（ remove bat from cage ） [2] ，並拾起蝙蝠掉在地上的屎（ guano ）放入瓶子（ flask ）內，然後就可以跟著蝙蝠走迷宮，當出現「 can you see the galactic mikly way 」就表示你快瞎掉了，喝牛奶就可回復正常。迷宮中有個聲音會說： Three rings begin ， two rings return 。表示在碼頭頭敲鈴三聲後， Ferryman 就會來接你 [1] ，回程時則敲兩聲。當 Ferryman 伸手要東西時，將贏來的硬幣（ coin ） show to Ferryman 即可，不要交給他 [2] 。

被變成鴨子的 Canuk

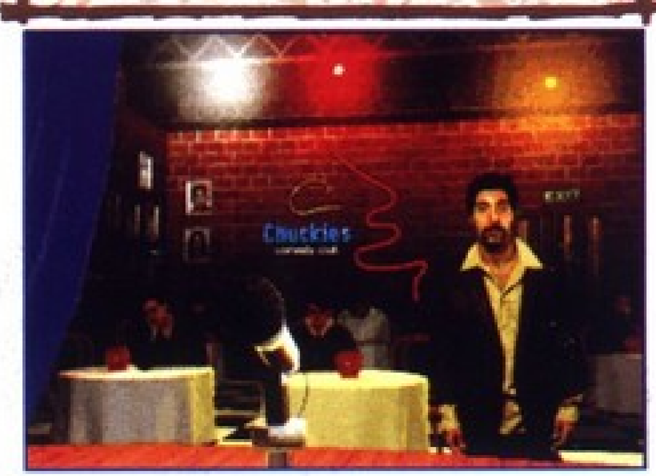


小島上只有一條通往 Canuk's house 的路，裡面有一隻鴉子（duck）、卷軸（ scroll ）、裝了一艘小船的瓶子（ bottle ）、藍圖（ blue prints ）。看看藍圖，發現圖上所畫的就是門口那長方形盒子 Door knocker （ Illumynite Horsehoe Magnet Door Knocker ）出房間，到門口用身上的 sword 撬開（ pry ）盒子，取得馬蹄形磁鐵（ magnet ）。回屋內撿起（ pick up ）捲軸（ scroll ），把捲軸讀給鴨子聽（ read scroll to duck ），鴨子就會變成 canuk 原來的樣子 [2] 。先問他 Book 的事情，他就會幫你翻譯一段笑話，再問他瓶子的事情，他會生氣，並要你去瓶內幫他取回放在裏面的 disc piece，時間只有 20 分鐘，上船之後，往上游會看到一組數目字「 9427 」，往前進入艙房中，拿走桌上的 rag ，走近床邊的保險箱，輸入密碼“ 9427 ”就可以打開 [2] ，拿取 disc 的碎片和 rusty metal thing。離開瓶子前先拿著從 Rebecca 臥室取得的鏡子（ mirror ），離開瓶子後，Canuk 對你施法，還好手上的鏡子反射魔法，Canuk 自己又變回鴉子 [5] 。

回到碼頭敲兩次鈴， Ferryman 又緩緩的出現 [1] ，再次把硬幣 show 給他看就會回另一邊

，上岸後拿（ pick up ）馬蹄形磁鐵，與哨子一起使用（ use magnet with Whistle ）再吹哨子（ blow Whistle ），就有一隻老鷹來帶你 [1] ，以後只要用地圖選去過的地點就能迅速移動。

你的笑話準備好了嗎?



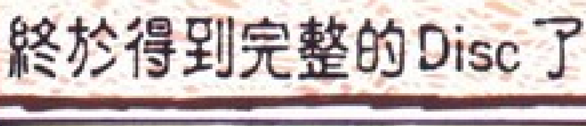
進入 Cliffs Depression 前，先把錄音帶準備好，確定已經錄好 Rebcca 、 Mayor 、 Witch Itah 、 Canuk 、 Blacksmith 其中任意四人翻譯好的笑話。拿起圍住斷崖的繩子，把繩子綁（ tie ）在突出懸崖的樹枝上 [2] ，沿著繩子往下爬，進入俱樂部中，主持人會讓你上臺講笑話，直接用錄音機把準備好的四個笑話播出來［每個笑話 2 分］，大家笑完後，主持人會送一塊 disc 的破片給你當作獎品[1] ，拿到獎品後循原路爬上斷崖，收回繩子後用地圖前往燈塔（ Lighthouse ）。

回燈塔（ Lighthouse ）後 Keeper 不肯開門，把 illumynite show 給他看，Keeper 就會開門讓你進去 [2] 。進去後詢問有關 disc 的破片之事，Keeper 會拿出他自己的 disc 破片送給你 [2] 。由左邊上去燈塔頂端，拿出繩子用 Cow-Hitch knot 將繩子綁在欄杆上 [1] ，再將勾子（ Talon ）勾在繩子上 [2] ，最後把繩子丟到對岸大樹上 [3] ，就可以用繩子爬到對岸了。用地圖回到燈塔，把 talon 和 rope 收好，再用地圖回到對岸。

往前走就到了 Temple at Bel Naire ，把庭院中雕像手中的 shiny shield 拿走。Temple內有一個衣著華麗的女人（ Holy Woman ），把劍交給她，她將會祝福此劍，順便詢問她劍的事。

Temple外面有兩條路，右邊是通往 Dwarven Camp 。在 Camp ，Dwarven general一看到你及 sword 就把你當做是自己人，不但把 miner's helmet 送給你，還叫另外的伙伴一起招呼你。與 Dwarven leader 談話，他就會告訴你 Dwarven Mines 要如何通過，他所教的礦坑路線如下：左，右，前，右，左，右，前，右，左，左，右，前 [10] 。

礦車一直行至 Ancient Ruins ，這裡有七座雕像排成半圓形，圓心是 trencher ，將拼好的 Disc 破片放在 trencher[2] ， 並依照 ①stick ② talon ③ Thermozz ④不放東西⑤ miner's helmet and box ⑥ shiny shield ⑦ the orb 的順序由左至右把物件放雕像上，押 trencher 左邊的紅色鈕（ red button ），結果得一塊完整的 Disc [20] 拾回所有物品後就可離開。





回 Troll Caverns ，洞外有具乾屍，地上留下訊息“ L.U.D ”三個字，是暗示你砍人的方向。在外面先戴上 miner's helmet 才能進去。裡面有三個守衛，第一個守衛用 swing left 幹掉 [1] ，第二個守衛用swing up幹掉 [1] ，第參個守衛用 swing down幹掉 [1] 。Troll leader是個空架子，愛說大話，嚇（ threaten ）他幾次，他就會乖乖交出 Fear Necklace 了 [2] 。

回到 Forest of the Spirits 去找那隻蜘蛛。把 Fear Necklace show 給蜘蛛看，它就會離開 [2] ，再用sword 砍（ cut ）蜘蛛網（ web ） [1] 。過去就是 Flood Control Dam#3 走近瀑布，取出 silver flask 裝水，製成隱形藥水（ invisibility potion ） [2] 。

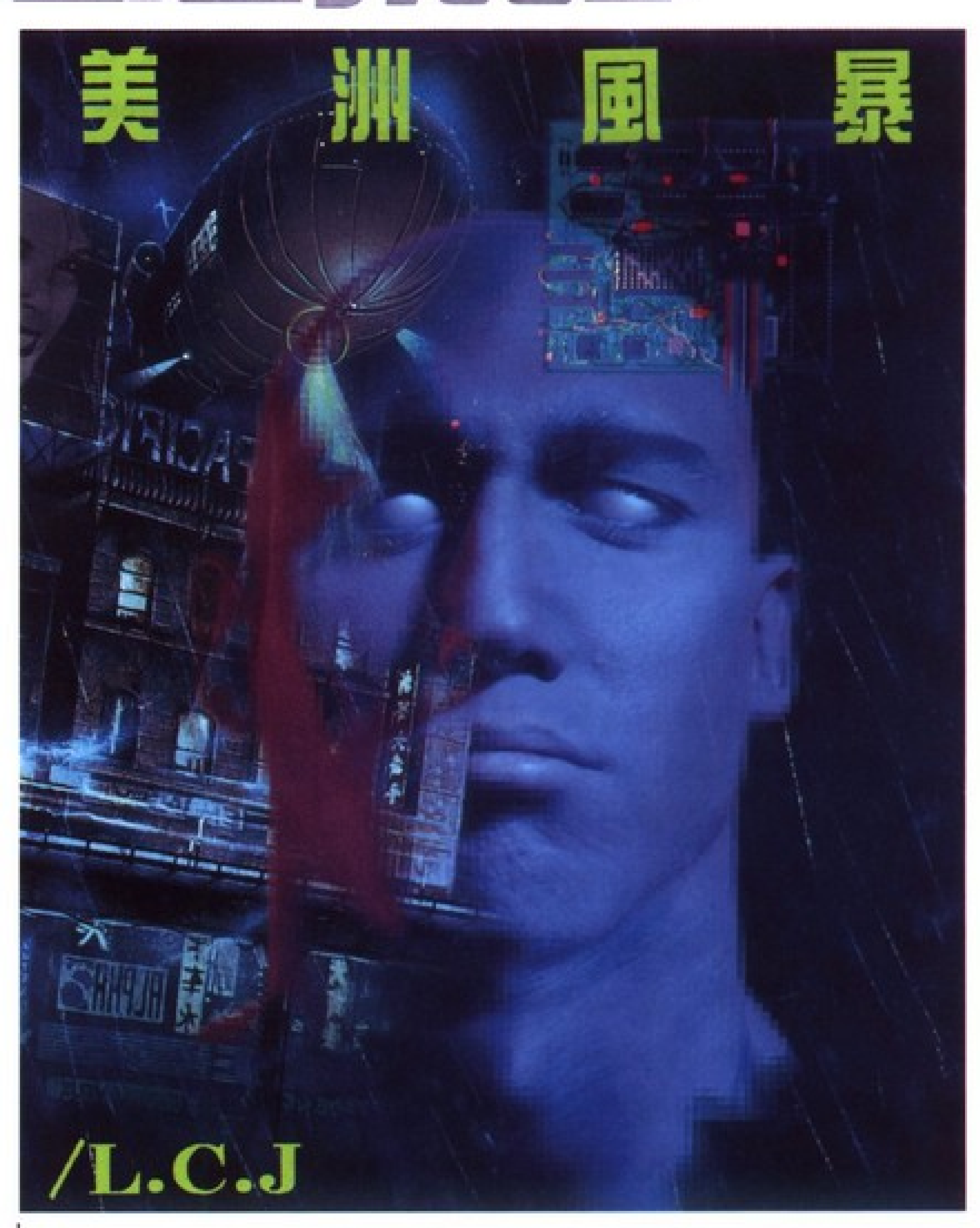
到 Cliffs of Depression 附近過不去的那條路（ Wall of Illusion ），取出 Disc 擲向幻象牆就可以通過 [15] ，向 Citadel 前進！

在 Citadel 大門的上方有隻手，拿出身上的弓和箭向手射去。進入之後，出現 Orc 擋住去路，喝下隱形藥水（ flask ），再使用錄音機播放Alexis （狗）的叫聲，就能夠騙他離開 [5] 。再進去是兩座橋，一開始只有左邊的橋，將身上的東西一一丟到（ throw ）左邊的橋，直到右邊的橋浮上來為止， SAVE 之後過橋。Morphius 在橋的另一端等著你，過橋後要你跟他下一盤 Survivor[5] ，最後 4 、 5 步時要確定下一步一定有地方走，過了之後就等著欣賞結局畫面吧！

熱鬧的大結局







歡迎加入敉平『美洲風暴』的行列。有鑑於『極道梟雄』的主程式太過簡單，所以設計的BULLFROG公司特地將『美洲風暴』的難度調高了N倍以上；至於N等於多少呢？就有待各位自行去體驗了。由於難度一下子提升太多，相信大部分的玩家都會有點難以適應，所以在進入正式攻略之前，就先讓筆者爲您做一番「簡報」吧！

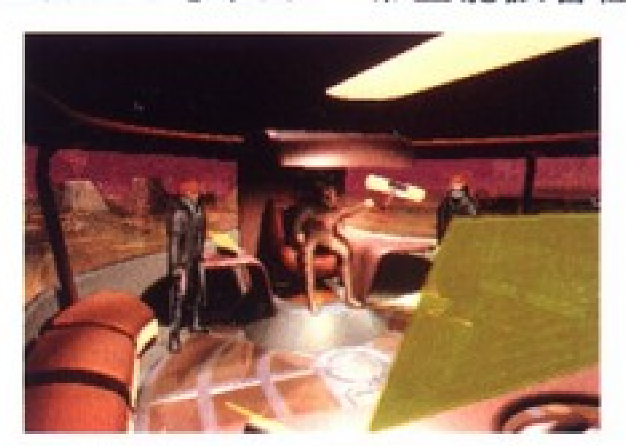
首先，由於敵人的武器、身體零件都比以前提升很多，所以有些任務您可能要重玩很多次。如果某些關卡讓您倍感挫折，千萬別那麼快就放棄；因爲筆者有一關整整玩了四十餘次，在還沒有達到這個數字之前，永遠是有成功的機會的。

爲了使各位都能順利過關，筆者建議各位使用「 COOPER TEAM 」這個秘技。雖然大部分的玩家都已經知道輸入的方法，但是爲了服務少數還不知道的玩家；所以，筆者佔用一些篇幅來介紹輸入的方法。在進入遊戲後，先按『 F1 』進入 CONFIGURE COMPANY 的畫面；接著選擇 COMPANY NAME ，並且輸入COOPER TEAM即可。

由於敵人特務都改持 Mini--Gun 以上的武器，所以雷射槍就變成了我方最主要的武器。高斯槍雖然威力大、射程遠，但是彈葯太少、有嚴重的時間誤差，是它的致命傷；儘管如此，還是要讓每位特務攜帶兩三枝以保平安。至於以前最常用 Mini--Gun ，現在只能退居備用武器，每個特務帶一兩枝，在強力武器没彈葯時，將就用一下。

爲提早偵測到敵人的行動，每次任務都要有一個特務攜帶掃瞄器。新增的兩項裝備中，空中火力支援也是每次任務必備的；但是只要有一個人攜帶即可。僞裝盾的實際效用並不大，不過仍有好幾個任務需要用到。

另外，本次的攻略將會在每個任務的「簡報」中，將主要的任務以『 』表示，希望能讓各位更了解每次任務的目的。接著就讓我們進入主題吧！





簡報 一位我們組織的重要顧問要來勘察最近才佔領的要塞，我們的任務就是要『保護』他在這個地區的安全。

提示 一開始進入群體模式，將四個特務的 IPA 調高，接著立刻切換到 4 號，命令他跑到附圖 1 所指的位置附近。在 4 號位到達指定位置前，可以先將畫面向右下方捲動，以瞄準符號對

著擋在路中的消防車，待瞄準符號一變成紅色的，立刻射擊那輛消防車。擊毀之後，顧問會立刻駕車經過；在顧問經過後，接著馬上會有一輛滿載敵人軍隊的裝甲車開到，此時利用 4 號將裝甲車擊毀，以免車上的軍隊跟著殺進來。

幹掉裝甲車後，立刻切換到 1 號，並且命令他沿著左邊的樓梯上樓，因為等一下就會有大批的敵人特務從那邊殺出來。2 號及 3 號則應視情況調整位置，以免有漏網的敵人特務射中顧問。

本關應該以雷射為主要武器，因為高斯槍所產生的時間落後會使你難以擊中裝甲車。第一次玩的玩家如果在五次之內就能過關，那麼您的運動神經相當敏銳；如果您玩了十幾次還不能過關，那麼就再多試幾次吧！畢竟連「101 次求婚」都有人做了，多玩幾次有什麼可恥的。

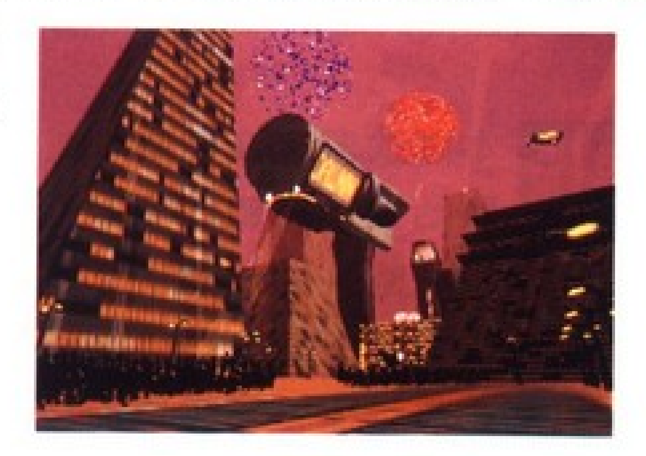
對了，除非有特別聲明的情形，否則每次任務開始的第一件事，就是進入團體模式，接著同按滑鼠左右鍵將 IPA 調到最高。為了恢復您的信心，接著就來看最簡單的一個任務。





簡報 一位我們的重要主管遭到敵人殺手暗殺，殺手的位置現在已經被我們發現。現在就去告訴他，他那裡做錯了。（『暗殺』）

提示 殺手是躲在地圖的左上角，就是附圖 2 中正在爆炸且外面有守衛的屋子中。最簡單的方法，是在人員散開後，立刻呼叫空中火力支援轟炸那裡。要是您覺得這種方法太無趣，也可以慢慢地殺過去，不過本關的敵人可不少喔！







簡報 我們的研究人員設計了一種「人工頭腦滲透器」的模型。在開始大量生產之前，我們決定先在附近的警察身上測試這項東西。此次任務的目的就是要『保護』這個警察的安全。

提示 一開始先將一人移到附圖 3 中 3 號所站的位置附近，以應付大批從該處衝過來的敵人特務，能不能擋住第一波的攻勢，就要看這個位置站得對不對。接著命令 4 號向下移動，因為等一下會有一個持高斯槍的敵人特務衝過來。1 號及 2 號則在 4 號移動後，跑到下兩棟建築物中間的巷子，因為等一下保護的對象會從該處走出去，並且還會有一批敵人的特務殺過來。在保護對象未到達前，先移動 4 號穿過巷子跑到馬路對面建築物外面，以迎接來臨的敵人特務。在一陣手忙腳亂之後，如果您順利地清除這一波的敵人特務，那麼就先把武器收起來；因為向你開槍的警察會誤傷保護的對象，收起武器警察就不會朝你開槍了。再來命令 4 號向左方移動，應可看到一個有大批敵人特務在「罰站」的地方，召來空中火力支援後，保護的人員就可以進入該地了。記得適時將人員的武器切換成高斯槍，勝利就是屬於您的了。




附4圖

簡報 一位敵人的主管正開始一項招募新血成爲他們特務的計劃。我們必須在他進入第二階段作業前，『暗殺』他。

提示 高斯槍是本關主要武器，每個人應裝備四枝左右，再加上三枝的雷射及其他裝備。任務開始後立即將人員散開，但是千萬不要站到馬路上。只要有看到裝甲車開過來，要立刻使用高斯槍摧毀它，因爲上面都坐滿了敵人的特務。解決第一波的敵人後，立刻將地圖向左上角一直捲動，應該可以找到附圖 4 所在的位置。我們要暗殺的對象就是附圖中頭戴紅帽的軍人（旁邊有三個特務在跑的那一個）；接著請求空中火力支持將該處炸爛，等著過關吧！

從本次任務中可以發現，敵人特務已經會利用裝甲車做爲「作案工具」，所以千萬不要站在馬路上，否則他們會以裝甲車從你的特務身上壓過去。（好像跟某國政府軍一樣）以後只要看到裝甲車，一律先奉送一發高斯槍，因爲「先下手爲強，後下手遭殃」；反正坐在裡面的絕對不是前來支援你的友軍。到了後幾關，甚至還會有敵人的特務從裝甲車中發射高斯槍攻擊你，眞是麻煩的對手。




附5圖

簡報 由於一農場落入了敵人之手，使得該地成爲敵人的通訊站。一位我們的工作人員接到指示，必須潛入該地並中斷所有的信號。我們的任務就是在他完成任務前，『保護』他。

提示 一開始先將人員散開，以應付大批來襲的敵人特務。等一下我們要保護的對象會開車經過，不過先別急著去保護他，因爲這一波敵人攻擊的對象是我們的特務，還是先保住自己的性命要緊。在解決這一波敵人後，先別急著去摧毀那輛擋路的消防車，因爲後面還有大批的敵人等著他去「赴死」。

此時的第一要務是將人員移動到附圖 5 的位置（跑步或搭車皆可），因爲有一名敵人的特務正要前去向我們保護的對象索命。幹掉那名特務後，接著將畫面向左方移動，你可以看到有大批的敵人特務及軍警在那裡久侯大駕了；召來空中火力支援把那裡炸翻吧！轟炸完後，記得派一人帶掃瞄器去檢查是否還有漏網之魚，對於擋在該地道路上的警車則應用雷射摧毀。在地圖的左下角的房子內，還躲著三名敵人的特務，一樣把他們炸碎吧！

再來就是我們最主要的任務一摧毀那輛消防車。此時先將人員的 IPA 調回原狀，以免他們殺過頭了而殺到要保護的人。現在可以派一人站在附圖中 4 號站的位置附近，接著朝消防車射出一發高斯槍即可，眞的只要「來一發」就好了喔！



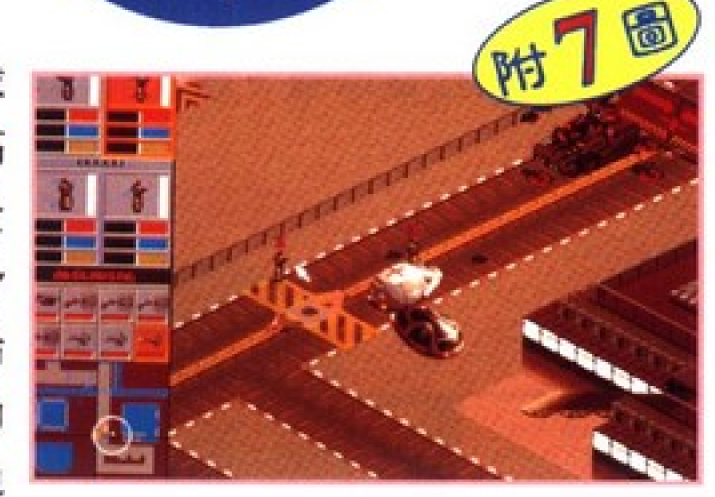
附6圖

簡報 一個偷竊我們情報的敵人間諜，正藏匿在附近的城市中以躲避報復。據說其他敵人集團將會樂於以利益交換他們所擁有的情報。我們必須在他們送出任何情報前，『暗殺』掉他們。

提示 本關武器以高斯槍及雷射槍爲主。在任務開始後，先將人員散開成附圖 6 的陣式，就可以擋住敵人的攻擊了。接著將一名特務的智力及理解力（下面兩格）調低，並命令他將武器收起來，然後攜帶掃瞄器前往偵測目標物的所在

，並命令空中火力支援轟炸獵物藏匿的地點。由於目標物有四個，所以要進行四次搜索及轟炸。（其實他們所躲的四棟建築物是相鄰的！）



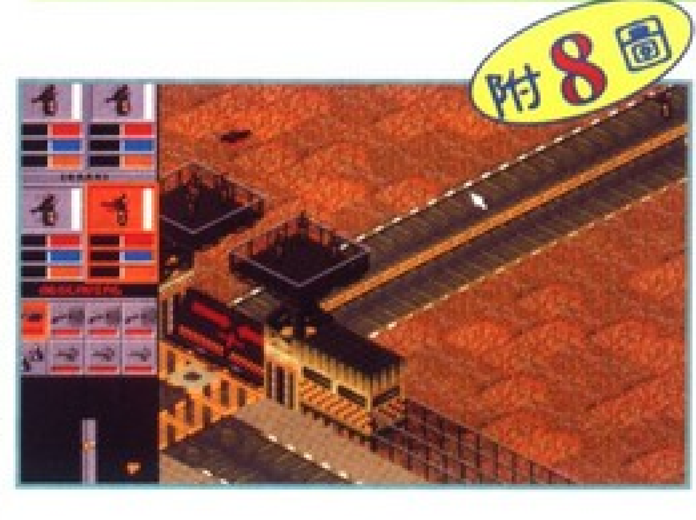


簡報 一位我們的高級主管生命受到嚴重的威脅。雖然我們給予他安全上的保証，但是他仍決定離開這個國家。此時他正在城市中，我們的任務就是護送他到集合的地點，並『保護』他免於傷害。

提示 任務開始後，會有一輛滿載軍隊的裝甲車開進來，必須先以高斯槍摧毀它。接著命令一人將救護車開到附圖 7 的位置，擋住道路以免要保護的對象把車子開出去。迅速命令車上的人下車，並把隊員向前散開移動，因爲等一下會有大批的敵人特務來到。如果情況許可，可以命令一個特務沿著樓梯上樓，跑到屋簷邊以高斯槍或雷射槍向門外的敵人射擊。瓦解這一波的敵人攻擊後，再命令一人將車子開走，千萬記得開出門口後立刻下車，把要保護的對象擋在門內，因爲還有一些敵人尚未清除。利用已出城的特務向左方移動，偵測敵人的位置並指引空中火力支援進行轟炸。要特別注要躲在屋子內的灰點！他們大多持有高斯槍，如果不炸死他們，等一下你就頭大了！在最左邊的下方，可以看到有一批敵人的特務在屋外站崗，召來空中火力支援將那裡炸爛吧！轟炸完成後，再慢慢逛回去把車子開走，再來等著過關吧！







簡報 根據剛剛接獲的報告指出，敵人正在發展一種新型的超級病毒。此項計劃正在設計的階段，但是我們已經發現這些計劃書現在正要運送到敵人的研究中心去。整個計劃書放在一輛救護車上，而這輛救護車正停在基地內等待補給。我們的任務就是『把救護車開回來』。

提示 本次任務並未提供我們進入基地的交通工具，不過別緊張，等一下就有人自己會把車送上門來了。任務一開始將人員 IPA 調高後，立刻切換到四號，並將他的武器換成 Mini--Gun。接著會有一個人開車出城，向我們「示威」；立刻命令四號射擊車子（只要射一下就好了，以免車子炸掉），把他趕下車，並且殺掉這個囂張的傢伙（否則他會回來跟我們搶車子）。此刻先別急著進城，因爲裡面還有大批的敵人在虎視眈眈。先召來空中火力支援將看得到敵人的地方全炸過一遍，特別是有警衛的高塔；但是別把救護車給炸了。接著命令四號進入基地，把沒炸死的敵軍全殺掉，然後就可以大搖大擺地把救護車開出來了。





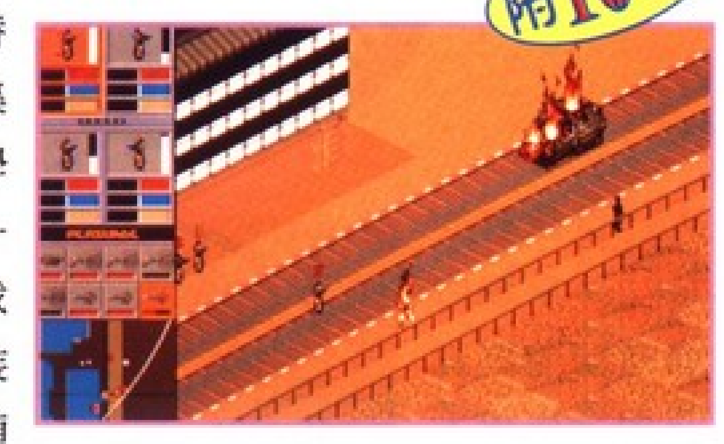
簡報 敵對的集團佔領這個地區對我們造成很大的威脅。一個他們的主管正待在附近一個有重重守衛的場所；而我們的任務就是要『說服』他加入我們的行列。

提示 一開始先將人員散開成附圖 9 的形式，並以高斯槍或雷射槍攻擊，就能消滅大部分的敵人；而還有一些漏網之魚等一下會從右邊跑過來赴死。幹掉這些特務後，先把地圖向左上方捲動，應可看到有一些敵人特務在站崗，召來空中火力支援把那些地方炸一炸。接著把地圖往左下方捲動，可以看到也有大批的警力佈署在那裡，照樣轟炸該處；不過一棟有兩個人在門口站崗的建築物別炸，因爲要的人在那棟房子裡。

接著命令 2 號帶著感化器，沿路說服所遇到的平民。當 2 號跑到要說服的人所在的屋子附近時，先幹掉屋後的三名警衛，接著從右下角繞路消滅前門的兩名警衛。完成後再回到屋後應戴上僞裝盾，跑到離要說服對象最近的牆壁，隔牆使用感化器將他們全部說服；只要沿著牆壁跑就能將大部分的警衛也說服了。

本關的難度很高，倒不是因爲敵人多的緣故；而是因爲在我們要說服對象的守衛中，有一個天字號的大白痴，只要我們的特務沒有僞裝就經過屋子附近，他便會從屋內射出高斯槍，把整個屋子內的人都燒死。所以惟有戴上僞裝盾跑到屋子後面的牆壁再切換成感化器才有成功的機會。

NEW ENGLAND 10


附10圖

簡報 一位替敵對集團工作的科學家正在發展一種能夠反逆我們感化器的裝置。目前這項研發還處於開始的階段；但是如果它發展成功，將會對我們在該地的活動造成嚴重的威脅。本次任務就是要『說服』他來跟我們談談。

提示 本次任務難度很高；除了一開始沒有可以掩蔽的地形外，而且敵人的特務大多也都持高斯槍。

一開始先將人員向上移動，以高斯槍摧毀要開過來的車子及上面的特務；然後立刻將人員散開（如附圖 10 ）。在一陣激鬥後你可能會有特務陣亡，但是這似乎是無可避免的。我們要說服的對象在地圖的最左上角；除了那裡以外，只要看到軍人的地方都請求空中火力支援來炸一炸。要特別注意有車子的地方，因爲車上坐的幾乎都是戴僞裝盾的敵人特務，最好也能將他們炸死。接著派 3 號持感化器說服沿路上所遇到的平民、警察。到達目標物所在的位置時，最好先隔著牆壁將所有的守衛說服；千萬別貿然衝進去，否則一旦守衛射出高斯槍，您就前功盡棄了。

ATLANTIC ACCELERATOR 11


附11圖

簡報 因爲我們成功地守住此地，使得敵對的集團對這裡更有興趣；因此，可以預期敵人的攻擊是隨時都可能來臨的。我們的任務就是抵擋任何的攻擊，『消滅所有敵人』。

提示 本次任務敵人派出了一些軍人，作爲指引飛機轟炸我們的前進觀測員；所以，頭號的任務就是先幹掉這些軍人。任務開始後，將 2 號的武器改爲雷射，這樣他就可以順利地解決掉第一個軍人。接著切換到 3 號，將右下角的那個軍人也幹掉。本關最好將「空中火力支援」交給 4 號攜帶；在任務開始後，立刻對 3 號、2 號前方的平台，通道及房屋轟炸，如果順利，再由遠而近往復轟炸即可。





／ALEX

妖魔道完全攻略

此遊戲因採複線方式發展劇情，所以在靜心寺開始遊戲時，玩者可選擇往東經過泫漁湖、氐人國而到達南方的厭火國，或經由穿山道往西繞過白民國、無啓國而抵達厭火國。整個遊戲主線形成一迴圈，與各支線間並無必然的關聯，且各支線任務的完成亦無先後順序的限制。職是，無論由那個方向進行遊戲，其間的差異大抵只是地點到達與支線任務發生的時間先後而已，且由於遊戲的對話系統會靈活的隨著進度而有適切的回應，所以玩者不致 遺漏遊戲中任一支線或線索的。

本文所敘述的路線，係經過筆者整理之後認爲較省時省力的進行方式。

妖魔道全圖

(氐人國) (白民國) (焦僥國) (無啓國) (厭火國)

1：靜心寺	11：杏荃村	21：三株樹
2：清濱村	12：節箐村	22：星象門
3：氐人族	13：熐烜城	23：錩錫村
4：沖沙鎮	14：跌猿谷	24：蝕日島
5：靜源村	15：穿山道	25：虎嘯窟
6：鬼域穴	16：烽焫林	26：洞窟
7：楕櫳城	17：火炎山	27：埼埵山
8：臥龍林	18：荒茫鎮	28：五行塔
9：焦僥族	19：鑄鏞城	
10：巨樹	20：鈞鑫鎮	

一處和諧的人間樂園 -- 荒茫城，有著與其地名恰成反比的繁華，然而，享有幸福的人們卻慘遭天嫉，在一個沉靜的深夜裡，無情的烈火，焚毀了祥和的景象。

猛獸的咆哮聲劃破天際，人們立時陷入災難的夢魇，一個個無助而絕望的倒下，連遭猛獸恣意的踐踏。

背著雙翼的異族浪人屹立於烽火中，保護著一對受困的母子，少年揹著受傷的母親奮力抵抗。幾經奮戰後，三人終於殺出重圍，然而已是傷痕累累了。

少年急促地狂奔，因爲母親只剩一絲氣息，而他不能放棄救活母親的一線生機……。

靜心寺

驚魂未定的跟隨小僧前往求助大師，据大師所言，母親與翼鵠係遭到南方厭火國的「火炎猛獸」毒火所傷，須取得南方的「炑神果」爲藥引，才能化解毒性。而前往南方之途有二，往東經

過泫漁湖或由穿山道往西行，由於聽聞小僧言道，湖邊小村名爲清濱村，可由村裡搭船到東方；又聞村民抱怨禁令之事，當下與瞿鵠商量過後，決定先往東行一探究竟。



清 濱 村

村人告知，泫漁湖裡有隻巨獸，但沒有人看過；湖底住著氐人族，族長下了道禁令，不許將船駛進湖裡，致使一向靠著補魚爲生的村民愁眉不展。

氐人族是個很古老的族類，自古以來這個世界就由五個大種族所統治，而五大族中的北方種族便是氐人族，清濱村就在他們管轄範圍内。

傳聞氐人族乃半人半魚，而且据村長表示，在泫漁湖中的瀑布後方有條通道，可以到達居住在湖底的氐人族。答應村長願意前往查探後，得到應允可使用港口的船隻。

村民熱心提供消息，泫漁湖對岸是沖沙鎮，如欲前往搭船是唯一方法，旣如此，不免乘船前往。

果然在瀑布前方（正面）覓得通道，遂到達湖底。





氐 人 族

圖例說明：
△：寶箱、物品
▭ ▯：階梯、出入口
★：人物、怪獸
●：祭台
▮：通道



順利經過族人通報族長後獲贈造氣丹，服下後可於水中呼吸。

見了族長聞得一席說詞後，才知原係出於一片苦心始有禁令。

「泫漁湖底，數百年來一直住著玄武神獸，牠在湖底守著一塊寶玉，幾個月前有人族趁著玄武百年一度露出湖面換氣時，盜走了寶玉。玄武爲此狂性大發，在湖裡四處擾亂，於是頒下禁令，爲的是防止有人遭害。」

此等情事豈能袖手旁觀？答應出手幫忙，族長派出雷鯊與焰魟帶路出發找尋玄武神獸。

經歷一番曲折後才找到玄武，費勁擊敗神獸時，忽有一長老出面阻止：「這世上共有五隻神獸，分別鎭守東、西、南、北和中央五地方，五神獸之一若死亡會導致失衡，而平衡力一失，世界勢必陷入混亂……請把受傷的玄武交給我，我不會讓牠再現身作亂了。」

旣如此也只好作罷，終得族長解除禁令，還給泫漁湖原有的平靜。

由族長送回湖面後，走一趟清濱村向村長說明事情已完滿解決。



清濱村

村長為表示感謝之意，致贈一筆銀兩，正好用來添購裝修。

沖沙鎮

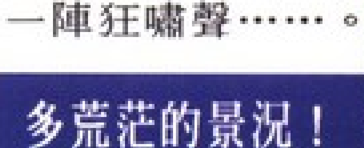
遇一難民說道：「我是從東邊的淨源村逃出來的，不久前出外砍柴，回村子後發現全村的人都昏迷不醒了。」有這等事？瞧瞧再說。

淨源村

怎會如此荒涼？

村北有一洞窟，上前查看時，忽由洞內傳來一陣狂嘯聲……。

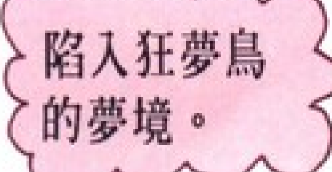



多荒茫的景況！

鬼域穴

驟然掉入一光圈裡，正急著轉圈子找出口時，竟跑出一陌生少年：「你們一定是聽到狂夢鳥的叫聲才會掉落此地，這裡是夢境……一般人聽到狂夢鳥的叫聲會墜入夢境，軀體則如沉睡般，直到死去。我是使用師父傳授的出神大法，作法出神前來探查狂夢鳥之事，快閉上眼睛我作法讓你們清醒，別再靠近鬼域穴，否則下次沒這麼幸運了。我住在沖沙鎮的茶店裡，你們最好別來找我……。」




陷入狂夢鳥的夢境。

淨源村

竟有這種怪事？村子已然荒廢，而鬼域穴又無能進入，只好硬著頭皮去找那少年了。

沖沙鎮

果然少年就住在茶店裡。

「你們還是來了，助我除去狂夢鳥吧？」

為了通過鬼域穴只好答應了。

「將手伸出，待我在你二人手上寫道符咒，如此一來就不怕狂夢鳥的嘯聲了。」

鬼域穴

三人合力與狂夢鳥一陣惡鬥後，風玉靈將牠化為石像，終於由最右方的出口走出鬼域穴



鬼域穴遭遇狂夢鳥。

情權域

此乃焦僥國最大的城鎮，出了城往南走可進入臥龍林。聽村人說道，臥龍林是由一種名為血股桑的樹所形成的，此種血股桑是飼養赤金蠶的唯一飼料，用赤金蠶絲所織成的布叫赤金絲，据說配戴後可防烈火。

但是，林內住有焦僥族，以血股桑的葉子為食，性格暴戾，很少與外人接觸。

趨前觀看佈告欄：「懸賞一千兩，遺失玉環乙只，尋獲者請至客棧歸還予李文……情權林內焦僥族擾亂安寧，希望身懷絕技之俠士施予援手，平定禍害……。」

雜貨舖老板蠻健談的：「別人在臥龍林裡都會被捉走，只有我來去自如……臥龍林可說是世上最大的一片樹林了，林內都是一些百年巨木，其中還有一棵千年神木，其高度有百來丈呢….。」

可是他娘卻說他愛吹牛，貪小便宜：「說來還算孝順，前些日子還送我一只玉環呢……咦？怎麼不見了？」

老人家眼花，玉環不就掉在神桌前嗎？看來這正是老闆女兒小如說的「我爹在路上撿到一個東西……」既是如此，索性不還她了。

這錢還眞難賺。



那有這麼不通人情的丈人。

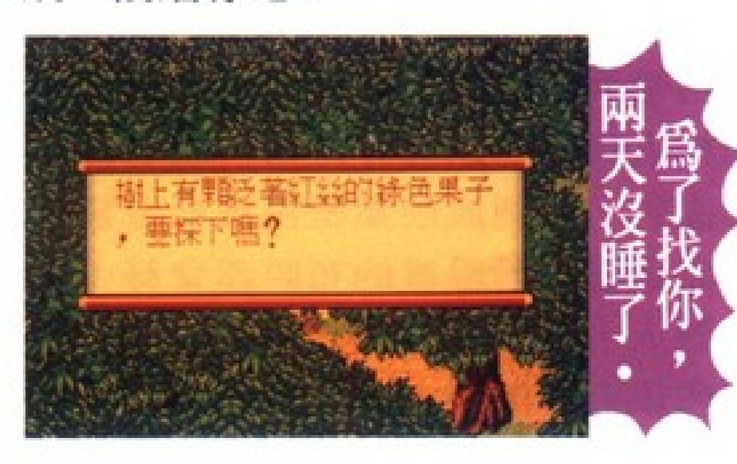
將玉製手環還給住在客棧二樓的原失主李文，樓下的阿牛與藥舖千金珠兒為了婚姻受阻正苦惱著，望著這對苦情男女，不免心生憐憫，遂答應所請，與阿牛到藥舖找珠兒父親說說情。

「只要阿牛能找到城外林子那些血股桑百年結一次的果實，我就把珠兒許配給他。」

這分明是有意刁難，不過男兒豈可氣短，連忙鼓勵阿牛，這事兒……全包了。

臥龍林

很幸運的，甫一出城即在林子北方摘得血殷桑果，先折回城裡促成一段姻緣吧。



精櫳城

「伯父……我找到血殷桑果了！」

唸在阿牛不畏生死的一片眞情，終於感動了珠兒的父親，並允倆人的婚事。

可惜尋找「煣神果」心切沒能留下來喝杯喜酒。

臥龍林

進入林子不遠處，遇到焦僥族人攔阻，姑且先虛與委蛇，跟著去見焦僥族長再做打算。

焦僥族

與族長一言不合正欲開打時，驚傳外頭著火，一干人等出去求救神龍時，風玉靈卻忽地跑了進來，先隨他逃出巢穴才是。



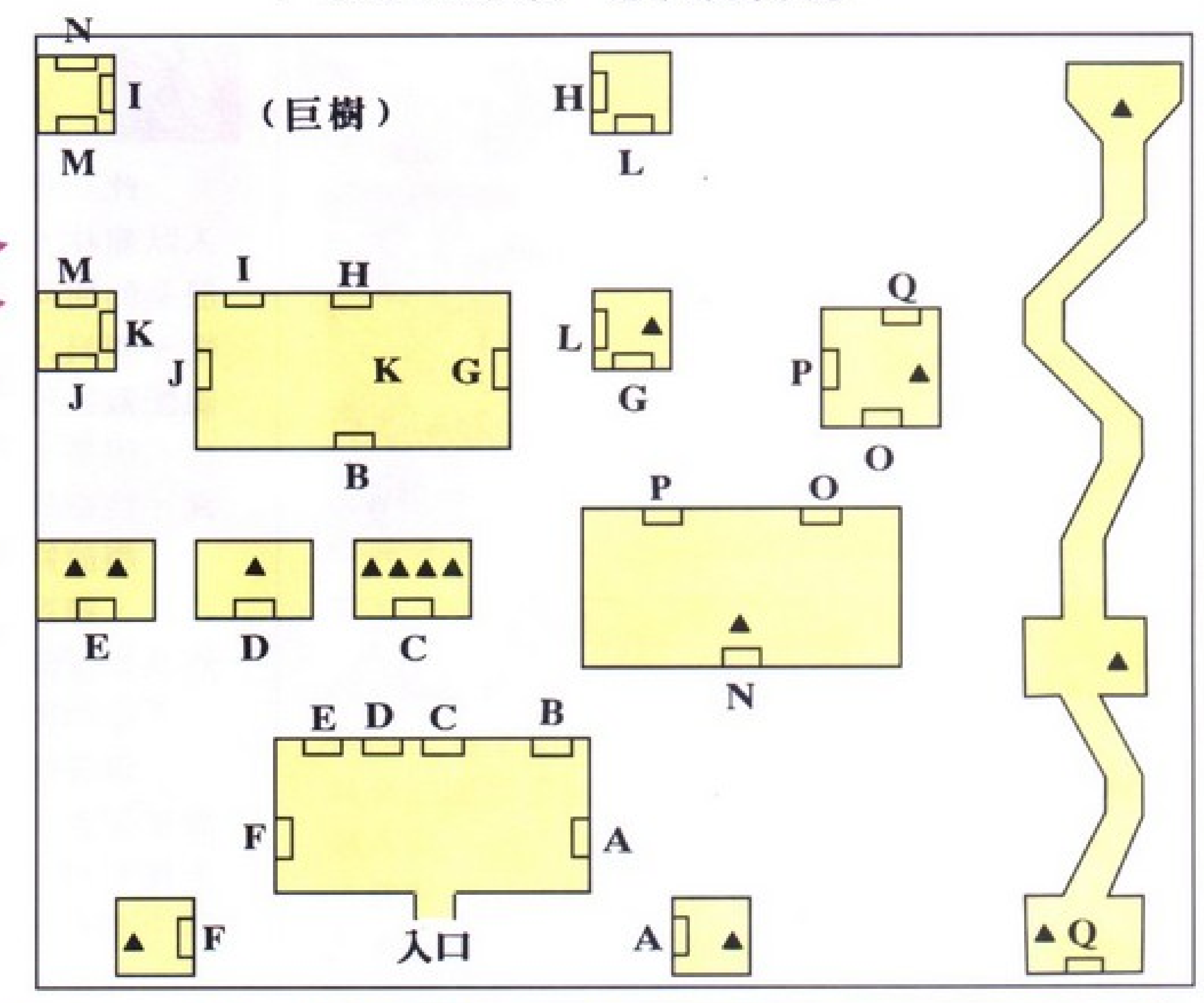
臥龍林

原來失火是風玉靈所施的法術：「我是奉了師父之命前來焦僥國拿取一樣物品，這物品就在臥龍林的巨樹中，但有一青色巨龍把關，須引開牠才能進得了巨樹。」

談話間見一青龍身影掠過，由於機不可失遂顧不得安危，火速趕抵巨樹。

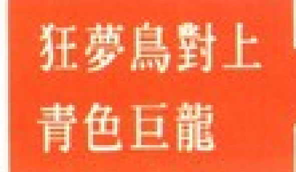
巨　樹

費了一番功夫終尋得風玉靈要找的青龍王，此地不宜久留，趁早離開才是。



臥龍林

甫一踏出巨樹即迎面碰上折回的青龍並遭受猛烈的攻擊，待到兵敗無力回天之際，幸得風玉靈適時祭出狂夢鳥暫抵青龍才得脫險，而後，風玉靈則一如往昔飛身離去。與瞿鵠二人只好繼續前行。





杏荎村

此村最大的特產即赤金絲，赤金絲是靠赤金蠶吐的絲製成的，養赤金蠶的方法只有村人知道，因而想要赤金絲非來此村不可。

村民如有吐絲的赤金蠶都會賣給村長夫人製成赤金絲，但是製成後賣不賣得看她老伴的意思

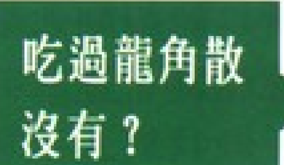
，因爲赤金絲非常難製與稀有，得上百年才能有一件，而最近完成的兩件已被買走一件了。

村口遇一老者，原來是念念不忘當年勇的老村長，說完昔日的豐功偉業後，逕往北方林子裡跑去。

想我二人年輕力壯，在臥龍林中尚且岌岌可危，如村長如此耆耆老者怎經得住這番折騰？還是跟去看看吧。

臥 龍 林

果然於林中找到受傷的老村長，打跑正在攻擊他的怪獸挽回一條老命，所幸發現得早方免生憾事。





杏 荃 村

受到驚嚇的老村長驚魂甫定的說道：「……由於曾許下諾言，誰能拿到巨樹裡的青龍麟，我就將赤金絲送給他……。」

不忍違拗老村長的拳拳盛意，遂接下餽贈。

節 箐 村

此村係東方焦僥國與南方厭火國的交界處，過了村子南邊的那座橋，就踏進厭火國了。

在村內遇到一對說是從厭火國逃債來的夫妻：「那個姓應的老傢伙太過份了，只不過向他借了二百兩應急，竟要我們連本帶利，利上滾利還他一千兩，逼急了只好搬家。」這不是放高利貸嗎？

据村民表示，村北有座山谷，叫跌猿谷，傳說有一個人身蛇尾的怪人住在谷底，曾有人嚐試爬下谷底，然而兩百來丈長的繩子用完卻尚未見到底。

相傳由天上掉下一顆火球將寬廣的高地平台衝成跌猿谷。

想進客棧歇歇腿，碰上一位叫應平的年輕人，因奉父命前往杏荃村購買赤金絲，途中盤纏與赤金絲俱皆於半夜裡被不肖家丁所偷，以致積欠客棧膳宿費用計一百二十兩。見他向客棧掌櫃頻頻求情通容甚爲可憐，遂代爲墊付了事。

聽一老人言道，幾天前的半夜裡有兩個家僕打扮的人，匆匆忙忙的往跌猿谷跑，手裡還拿著一個包袱……莫非就是應平的家僕？

熐 烜 城

終於踏入厭火國了，天氣異常炎熱，據居民表示這是由於南邊火焰山的影響所致，而在這裏得到不少消息。

要進火焰山得先經過烽焨林，林中的樹木十分奇特，不但長著火紅的葉子且都還燃著火，据說那便是烼神木。

厭火族人有一種能控制火焰的法寶叫御火珠，所以才能在火焰山生活，而厭火族之所以會侵犯人族，聽說是由於城裡有人不知何故殺了他們不少族人所致。

火焰山的入口就在烽焨林的最裏處。

西北方有座叫埼埈山的岩山，山壁上刻滿了佛像，据說山頂上住著一種怪人，石像便是他們刻出來的。

「城裡有個姓應的大戶，是個表裡不一的傢伙，令人感到嫌惡。」這說的是誰呢？

粉味的



迎春閣的楓梅被一又肥又臭叫庸脇的醜惡異族人糾纏，爲擺脫而藉故嫌他身子太臭，誰知這傢伙竟一股腦兒跳入城裡僅有的一口井中洗澡，弄得井水發出惡臭無人敢使用。拗不過姑娘的懇求，到井邊叫出庸脇進行勸說，豈料怎麼勸他死也不肯上來，這死心眼的傢伙……。

鐵舖裡有一婦人原本住在北方的淨源村，因爲村裡常發生災難，便和丈夫帶著幼子逃難，途中失散後便一路流浪到此，丈夫叫古富金，央求遇上時代爲轉知。

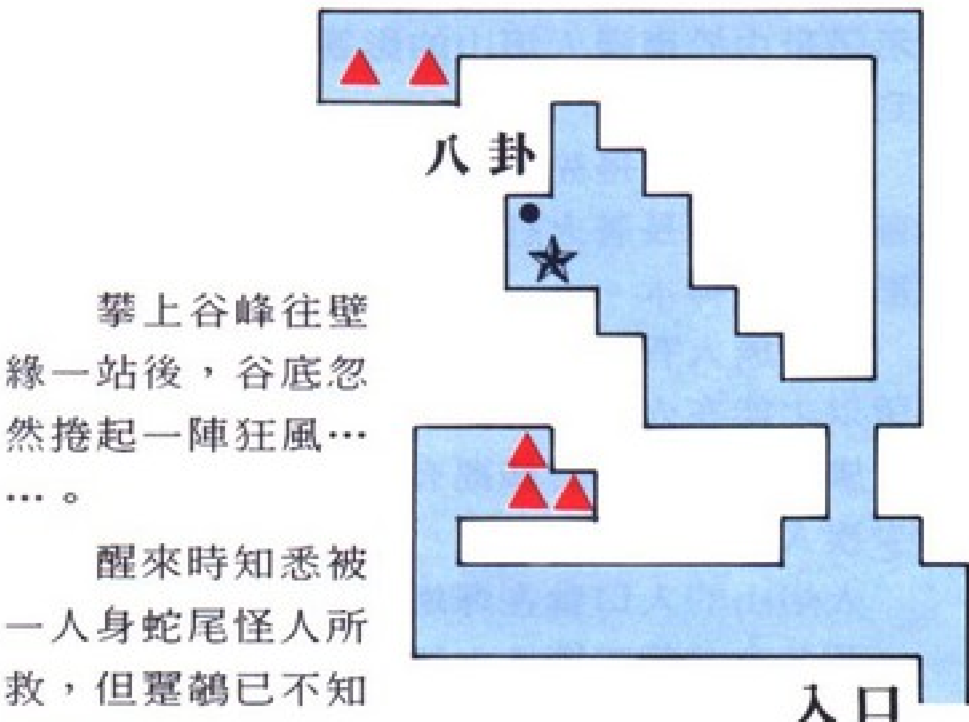
在客棧裡得到不少情報，埼埈山屬於無啓國境，有著蟻巢般的許多山洞，每個山洞之間都可互通，而且錯縱複雜，進入後很容易迷路；山下是個山賊窩，聽說十二個首領全都失蹤了。

看過城內佈告後到應府瞧個究竟，原來正是應平的爹應煌邀集居民共商抵禦厭火族的對策。接過應平償還代墊旅費後，陸續聚集了一干居民，大夥一陣唇槍舌戰過後，以送出赤金絲做爲收場。

隔日一早獲悉應老衆人已上火焰山被厭火族人捉去，只得先行找尋赤金絲再做定奪。

記得節菁村一老者之言否？

跌猿谷



攀上谷峰往壁緣一站後，谷底忽然捲起一陣狂風……。

醒來時知悉被一人身蛇尾怪人所救，但瞿鵠已不知去向。

「或許我可以幫你離開谷底，呃……我要進……洞內……別跟……進來……。」

怎麼回事呢？可是只有往洞內一條路可走啊？！



掉下去可不好玩。

好不容易在洞內一只寶箱找到赤金絲，正兀自慶幸時，一邊的怪人像似又發作了……經過一番纏鬥後，怪人道出原委：「我是複瞷，因被人施法咒迷了心智，發作時極渴望人血……爲防害人便將自己關在谷底……幸好你用武功打醒了……快走吧……趁我未再度發作之前……」說罷即反身離去。

依言到八卦前唸出咒語……

穿山道

八卦　進出口　進出口　穿山道

由左方出口走出穿山道。

烽熇林

配戴上赤金絲後即可安全步入林中，歷經一段曲折後終於來到火焰山入口。

火焰山

上了火焰山頂見一人正被厭火族人圍剿，竟然是風玉靈，事不宜遲，立即加入陣營聯手擊潰厭火族人。

說出尋找應老一行人時，風玉靈言道：「見厭火族人將一具具焦屍丟下山底，可能就是他們了。」

垂危的厭火族長拚了命道出事情眞相：「一切都是應煌造成的，厭火族人之所以能控制火焰，都是仰賴與生俱有的御火珠，應煌爲了奪取御火珠多次趁我族人落單時施予毒手殺我族人，奪走御火珠……。」

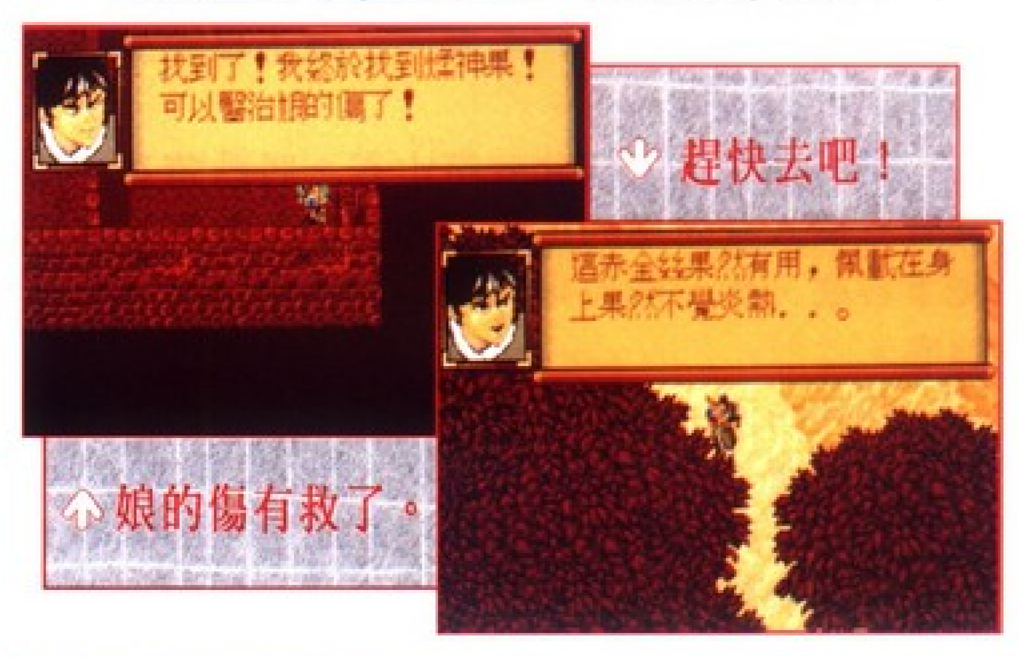
應平因一時無法接受事實遂與厭火族長起了衝突，並互相殘殺。

與風玉靈互訴事情始末後，見族長一息尚存，遂詢問他烸神果下落。風玉靈詢問朱雀王下落，族長答道：「……被人奪走……躲到北方荒茫城裡不肯出來，遂令火炎猛獸毀了荒茫城……之後尋找並無下落……。」

「一定是師兄風玉清所爲！」言罷出手殺了族長。

「我與師兄從小被師父收養，早已情如手足。不久前師父分別交付任務……師兄自此失蹤……先尋得烸神果醫治令堂之病，再到荒茫鎭尋找師兄下落。」

終於屋內尋獲烸神果，母親的傷有救了。



趕快去吧！

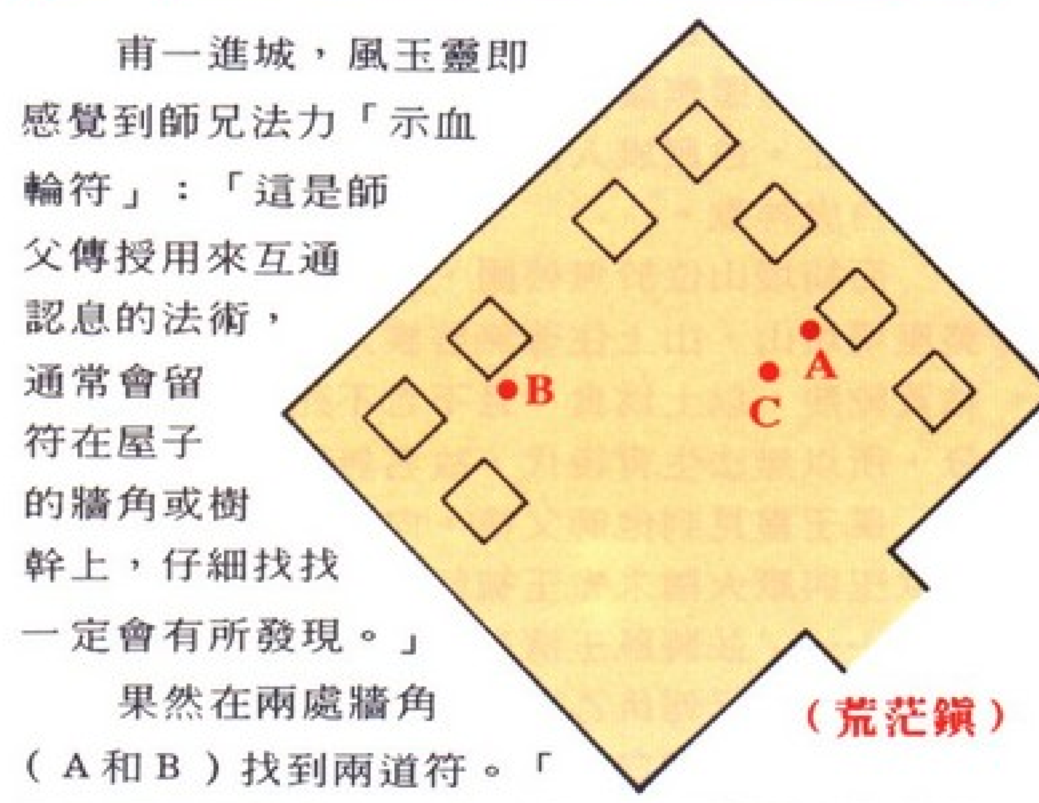
娘的傷有救了。

靜心寺

將烸神果交與大師調製藥劑，醫好母傷後，遵照大師叮囑，將身體仍舊虛弱需要調理的母親託與大師照拂。

荒茫鎮

甫一進城，風王靈即感覺到師兄法力「示血輪符」：「這是師父傳授用來互通認息的法術，通常會留符在屋子的牆角或樹幹上，仔細找找一定會有所發現。」

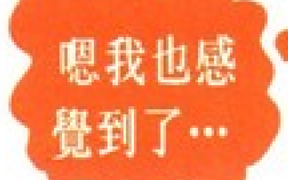


果然在兩處牆角（A和B）找到兩道符。「符上箭頭所指方向的交叉處，就是師兄欲交待的事物所在。」

這話不假，順著兩道符所指的方向，果然在交叉處（C）的樹幹上發現一張字條，上書：「鈞鑫鎮南，三株樹中，朱雀玄武，藏於其中。」

想必風王靈已明瞭內中玄機才是。





鑄鏞城

白民國原本由白民族所統治，白民族人住在虎嘯窟中，長得一身白色短毛，圓圓胖胖的很討人喜歡。

据城內居民表示，白民族人非常溫和，不喜歡和人爭鬥，所以很少和人發生爭執，但自從外界盛傳虎嘯窟裡有許多黃金寶藏後，都前往竊取，也許白民族人不堪其擾，才會用巨石將出入口封住，此後就再也沒有出現過了。

有位老婦人很憂心地述說：「我兒子楊錚，平時好打抱不平，前幾個月往南方去後就再也沒有回來了……。」

客棧外遇一行乞之人，打聽後知其正是古富金，趕緊將他妻兒流落到烜烜城被鐵舖老闆好心收留乙節詳細告之古富金即刻前往找尋其妻，但願他們夫妻能早日團圓。

「虎嘯窟在北方那座山的山頂上，要想進去除非能劈開洞口巨石……。」

看來，虎嘯窟是暫時去不得了。

鈞鑫鎮

此鎮多年來一直受到星象門迫害，如今竟得寸進尺要求鎮民獻上女子。

据聞星象門是由一個異族人組成的幫派，共有十二個大頭目，個個身懷絕技，所以大家不敢反抗。有鎮民因不堪星象門迫害想逃離此地，卻被毒打了一頓後捉了回來。

說巧不巧，客棧裡正遇上一星象門的首領，這廝竟然開口勒索，正在氣頭上好好教訓一番，從屍首搜得鐵鑰匙。





「錢員外家中有隻巨大蜘蛛怪物躲著。」進入錢府地窖搜得怪物，順勢活絡一下筋骨。

錢員外名喚無盡：「白民國極西方有一小島叫蝕日島，島上居住的皆是異族人，兇暴成性殺了家中僕役十餘人，希望諸位能挺身而出為民除害。」獲贈化語石，佩戴於身上可聽懂任何異族人的語言，眞是好東西。

「白民族是白民國的原住民，比較常在東北邊的鑄鏞城附近活動，据說居住在黃金洞窟裡。」

古富金一家人不慬團圓，還搬來鎮上住在遠親的房子，心中不由為之欣喜。贈送一化形丹，据聞服下之後能變幻人形。謝過之後找個時間試試，也許對庸脇有用。

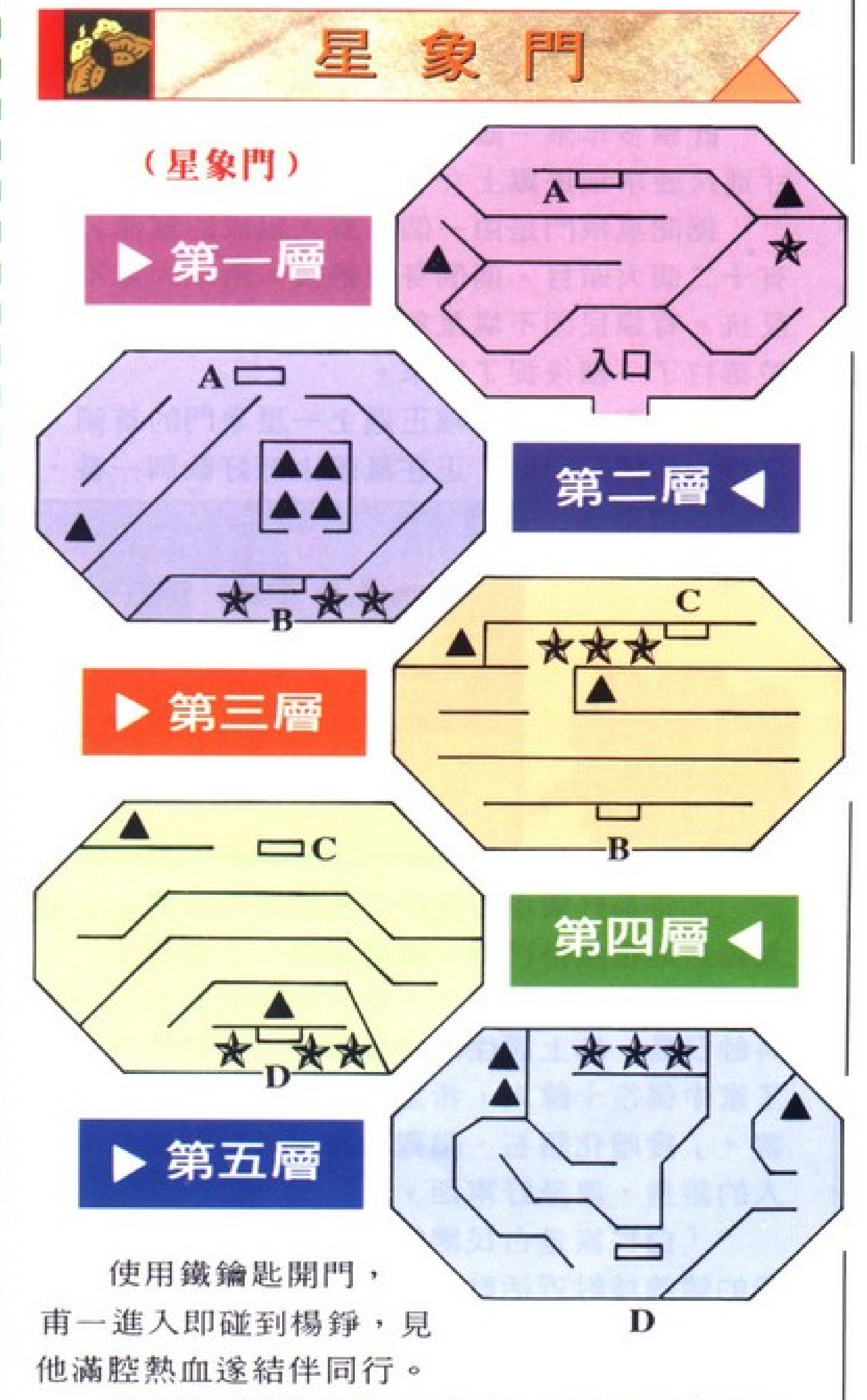
出城後先往南行，尋找風王靈師兄所隱喻之物。

三株樹

往南行走間，忽見一呈三角形排列的三棵樹木，莫非就是此處？上前挖掘中間泥土後赫見朱雀玉與玄武玉，嘖嘖稱奇之餘也算開了眼界。



星象門



使用鐵鑰匙開門，甫一進入即碰到楊錚，見他滿腔熱血遂結伴同行。

沿途遭到幾個頭目的攔阻，所幸都能化險爲夷，直到第五層擊敗大頭目後方才求饒：「我們也是受人控制，不得已才如此……我們十二人原本都是人族，是無啓國猗崚山腳下的山賊頭目，幾年前被一背著雙刀之人施了妖術，將我們變成這副德性，威脅要聽命於他，只好組成星象門，假裝是異族人，意欲挑起人族與異族間的戰火……那個人…他…就是……啊……。」

正待說出那人是誰的緊要關頭竟然遭人暗算，無可奈何，只好與楊錚分道揚鑣，回去見風玉靈的師父。

小心點，裏面都是兇神惡煞哦！



錩錫村

來到錩錫村，逕向村人打聽才知，虎嘯窟之所以得名，便是因爲常有虎嘯聲由洞窟內傳出之故，傳言裡頭無論牆上或地上全都是黃金，令人嘆爲觀止。白民族人雖然性情和善，但卻信奉武勇的白虎神獸。

而猗崚山位於無啓國，所謂無啓國其實就是整座猗崚山，山上住著無啓族人。無啓族人長得枯黃乾瘦，以土爲食，且不老不死，但無男女之分，所以無法生育後代，故名無啓。

風玉靈見到他師父後，向他稟明：「氐人國玄武王與厭火國朱雀王被師兄找到，徒兒尋獲青龍玉……」並將風玉清被厭火族人追殺及手刃厭火族長爲師兄報仇乙事詳細述說一遍。

「如此只剩白虎王和麒麟王了，白虎王在虎嘯窟，但已被巨石封住洞口，你們可往鑄鏽城找一名武師柳毅，只有他的破垠斧能劈開巨石，你們要想辦法去向他借來使用。」

因有風玉靈一旁引薦，遂拜了武羅爲師。

往鑄鏽城時順道折往蝕日島一探眞相。

蝕日島

見一人立於河中，不免上前詢問，原來是島主派來鎮守入口，不許任何人族進入島內。

「如要通過，除非將我打敗！」那就試試看囉。

島上居民很不友善，武器與商品等都不賣給人族。

進入南邊島主的屋裡，終於見到島主：「你們是爲了異族人的秘密而來？」

「你心狠手辣殺了鈞鑫鎮十多條人命……。」

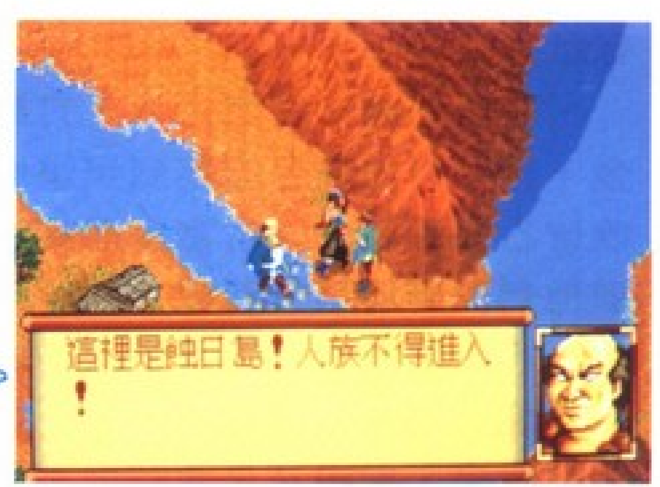
「鈞鑫鎮？一定是那姓錢的老傢伙，他貪心不定，爲了虎嘯窟的黃金，不知殺了多少白民族人，又打聽到我曉得異族人存亡的秘密，屢次脅迫我不成被我打了回去，十多條人命是罪有應得！」

「我們被錢員外利用了?!」這下子可眞是陰溝裡翻船：「什麼是異族人的秘密呢？」

「這…我死了…也不會說出秘密……。」

錯殺島主了…這口氣如何嚥得？找老傢伙算帳去。

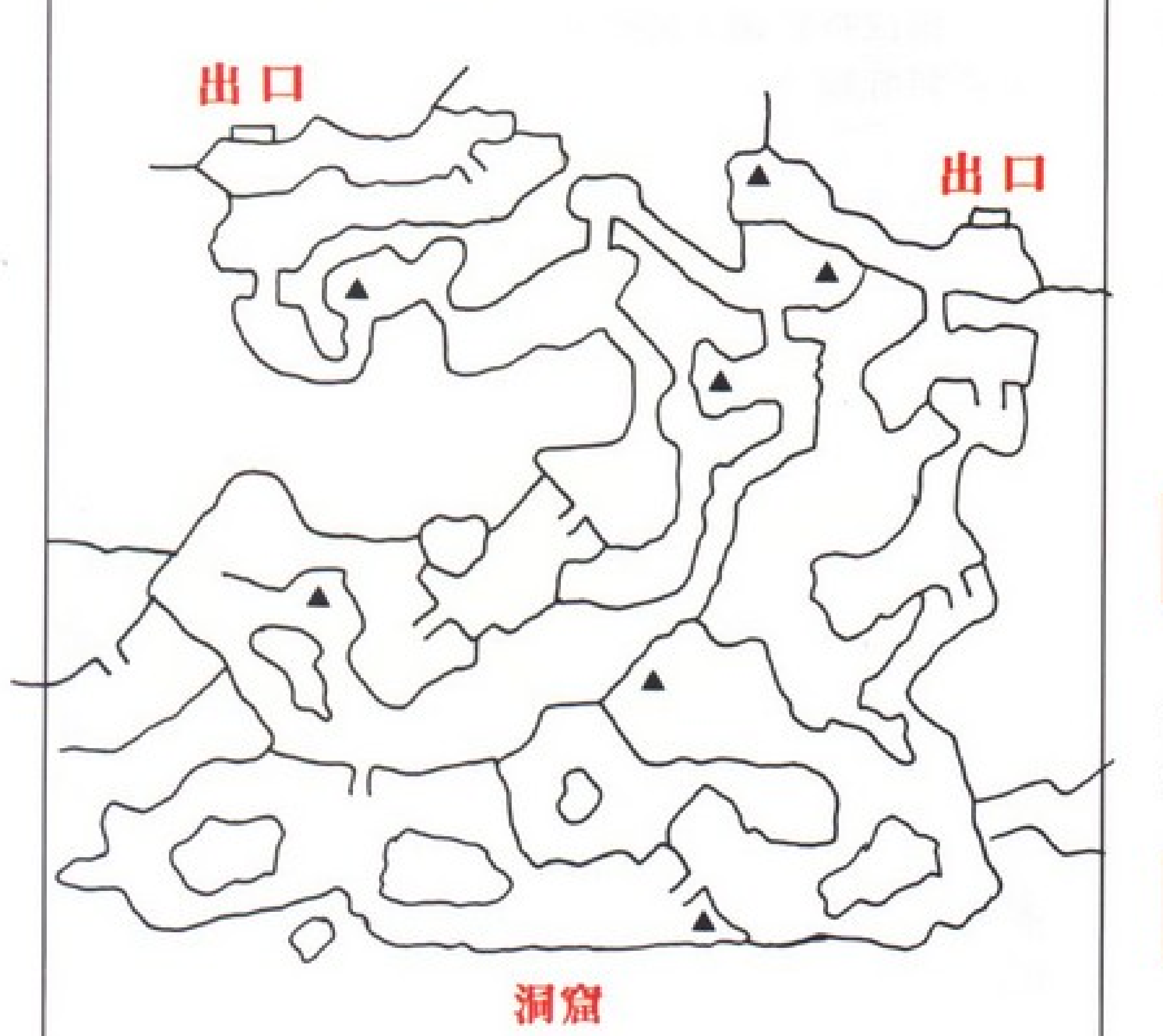




鈞鑫鎮

屋子裡遍尋不著老傢伙，聽一婦人說：「錢員外幾天前突然悄悄的搬走了。」

咦？腳底抹油啦？到他家地窖將所有家當搜括一空以洩心頭之恨。



焽烜城

到井邊叫出庸脇，將化形丹給他服下，待變幻成人形後，帶他到迎春閣找楓梅去。

怎奈楓梅姑娘依然拒庸脇於千里之外，拗不過庸脇撞牆的威脅，只好將他帶在身邊了。

（註：將庸脇帶到錩錫村，可見到喜歡的人）

鑄鏞城

在武館後方的屋子裡找到錢員外。

「錢員外！原來你躲到這兒來？…究竟爲何使壞陷害蝕日島主？島主臨死前說你盜走了白民族的黃金，這是……。」

老傢伙娓娓道出：「年輕時，我和柳毅是獵戶，有次在虎嘯窟附近打獵受了傷，被白民族人救起，帶到虎嘯窟療傷，住了幾個月後…一時起了貪念偷了黃金，也殺了不少白民族人……之後，洞口就封住……柳毅有一把斧可劈開洞口巨石……串通上官柏拿此往事要脅柳毅……。」

「什麼是異族人的秘密？」

「……有樣東西能控制所有異族人的心智，使異族如同傀儡般的順從，如何取得只有蝕日島主知道……。」

既然大錯已然鑄成，就留他離鄉背井苟活終老吧。

向武館裡的柳毅商借破垠斧竟被誤解是爲了虎嘯窟中的黃金而來，無計可施聽得柳夫人說道：「女兒與父親吵了一架後，跑到北邊山上散心去了。」



死鴨子硬嘴巴……

一個女孩子家單獨跑到山上妥當嗎？跟去看看。

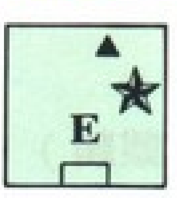
虎嘯窟

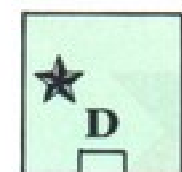
在上山途中遇一女子遭猛獸攻擊，代解危後才知正是柳毅女兒柳若芙，向其說明借斧遭拒原委後，獲應允可代向其父說情，遂與之回到武館。

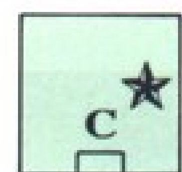
鑄鏞城

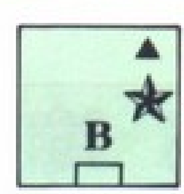
經過柳姑娘一番力爭後終得到柳毅首肯借斧，但派出大弟子上官柏同行，而柳姑娘也執意隨行，一行四人即刻前往虎嘯窟。

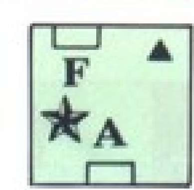
虎嘯窟

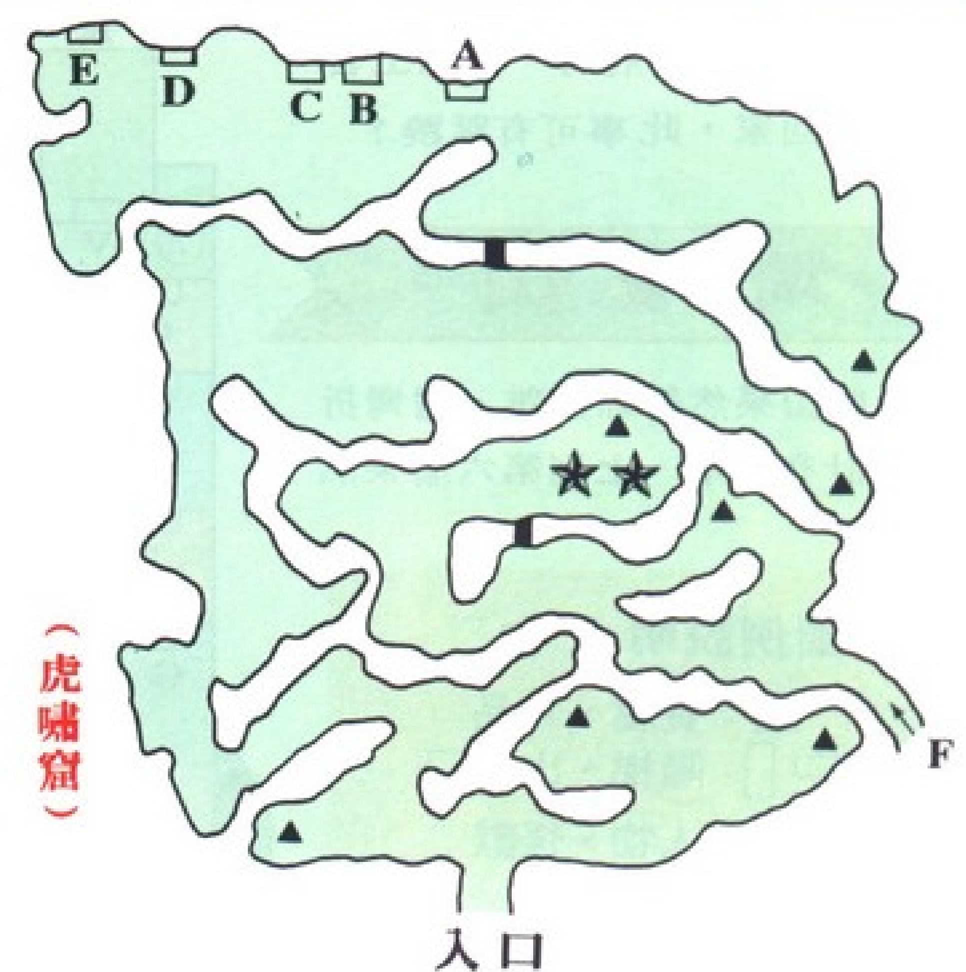












在洞口由上官柏揮砍破垠斧擊碎巨石，一行

遊戲攻略

人費了番功夫才見到白民族長，出乎意料很順利的到得白虎玉。

出了洞口，柳姑娘執拗不肯跟上官柏回武館，待上官先行離去後方才道出她爹硬要她許配給上官「好像有什麼把柄落在大師兄手裡，他們表面是師徒，但事實上有許多事爹都聽從師兄的，我想查精楚此事，幫我好嗎？」

「幫妳是可以，不過，妳可先行回家，待我們回去向師父覆命後再去找妳。」

「一言為定！不可食言哦？」



「絕對不會！」分手後先回錩錫村向師覆命。

沒問題，粗重的給你賺。

錩錫村

將白虎玉交給師父後，師父說道：「最後的麒麟玉藏在埼埈山上，往山頂途中有座虹神廟，為師與廟裡住持是舊識，將此信交與住持，或許他會幫助你們……特別小心山上的無啓族人，將棘縛仙册帶著吧。」

鑄鏽城

依約前往柳府時，得知上官柏尚未回家，此事可有蹊蹺？

埼埈山

此山果然錯綜複雜，彎彎折折總計有七層，上到第六層果然有座虹神廟。

進得廟裡，向住持出示師父的書信以証明是武羅之徒後，住持開口說道：「麒麟玉放在山頂無啓族的祭壇，施主可經由右方洞穴到達山頂，但祭壇和山頂相隔一個山谷，除非施主得到虹幡，召來虹神造出虹橋才有辦法到達祭壇。」

据住持言道，無啓族人為防止外人闖進祭壇，便將虹幡拿走了，想得到虹幡須找無啓族人詢問。

迫於無奈，只得回頭找洞穴裡的無啓族人。据言前陣子被山下的人族盜走了，須問問附近城鎮的人族。

這一遭算是白走了?!



鑄鏽城

上官柏未回到武館，而虹幡又被人族盜走，這其中似有牽連。

到武館拜會柳毅

「不久前有個道士拿了一支七彩奪目的旗幡，說是可以用來鎮邪的法器向我兜售，我見它精緻當下便買了下來，他說這旗子叫虹幡。」

（麒麟）

Y

⑦ V W X

Q R S ⑥ T U

L M N ⑤ O P

K J ④

I G H ③

E F ② D

A B C ①

（各層出入口）

入口

圖例説明：

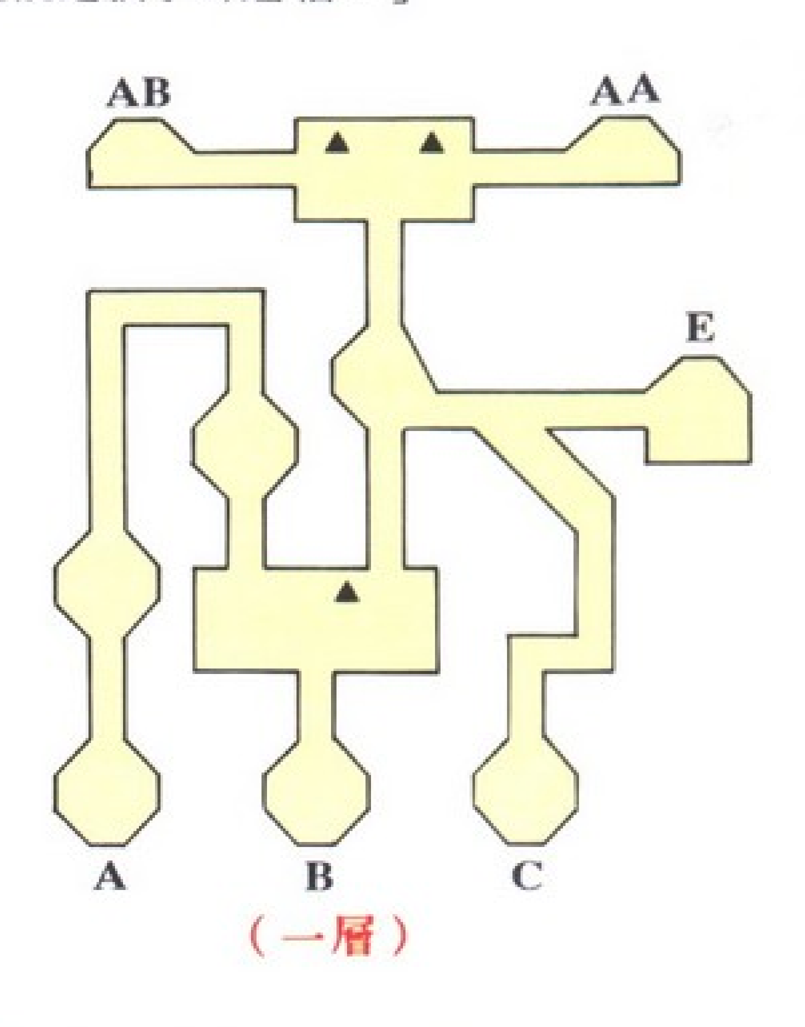
△：寶箱、物品

▭ ▯：階梯、出入口

★：人物、怪獸

●：祭台

▮：通道



眞是踏破鐵鞋無覓處，開口向他商借一用。

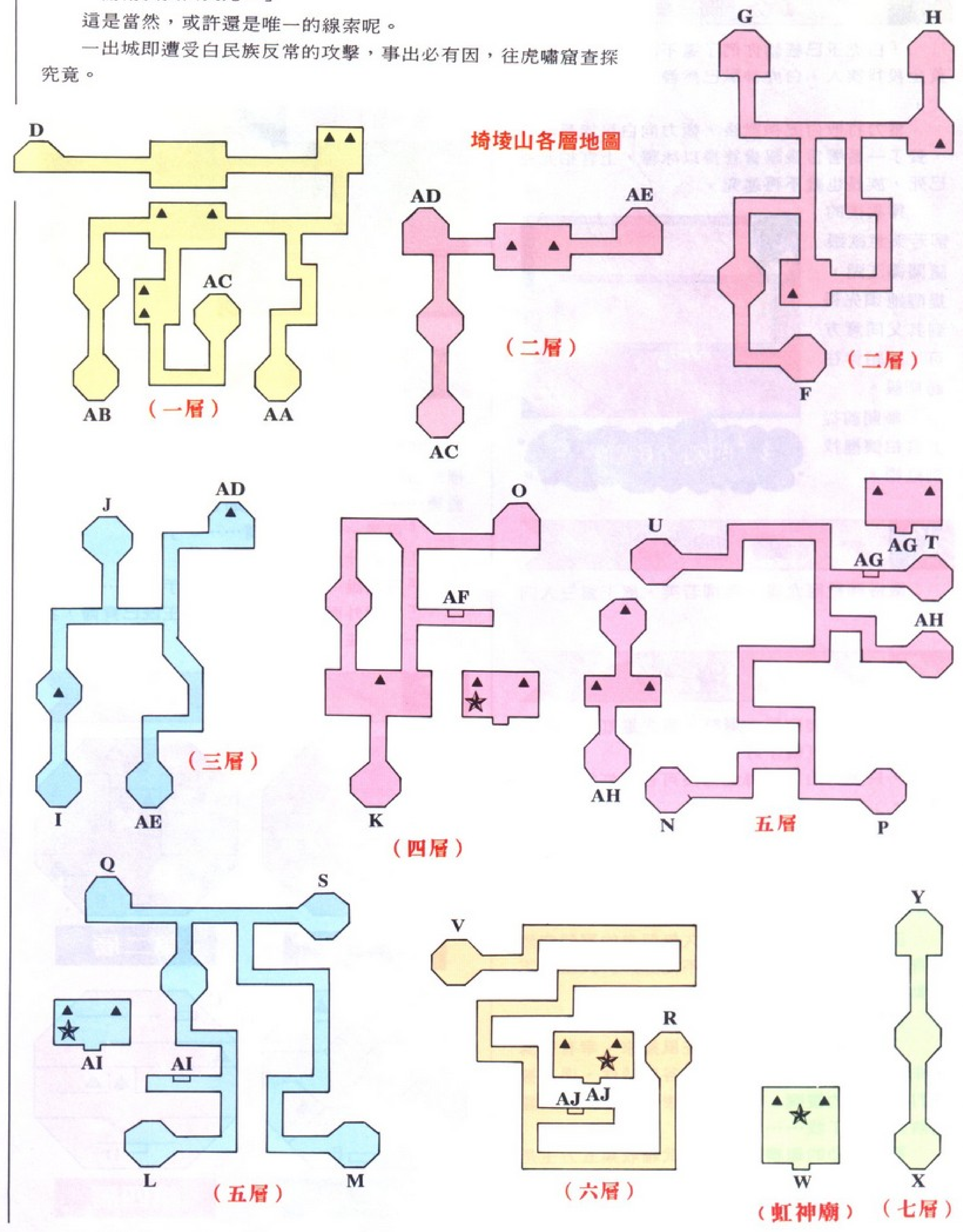
「奇怪……不見了……一定是柏兒拿走的……。」

原來，上官柏與芙兒拜堂當天，芙兒偷偷溜走致婚禮無法進行，柏兒不堪其辱也離開了。可惡的是竟帶走館裡一些貴重物品。

「請幫我找回芙兒？」

這是當然，或許還是唯一的線索呢。

一出城即遭受白民族反常的攻擊，事出必有因，往虎嘯窟查探究竟。



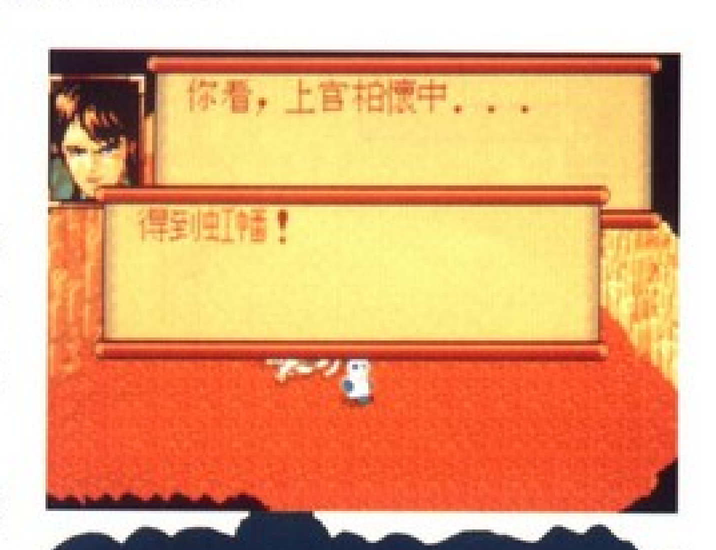
虎嘯窟

「白虎玉已經給你們了還不滿足？竟然爲了黃金殺我族人，白虎神獸已然發怒，接受制裁吧！」

奮力打敗白虎神獸後，極力向白民族長解釋，費了一番唇舌後誤會終得以冰釋，上官柏元兇已死，族長也就不再追究。

獲救後的柳若芙意欲跟隨闖蕩江湖，提醒她須先得到其父同意方可，遂結伴往訪柳毅。

離開前從上官柏懷裡找到虹幡。



多「摸摸」有好處的啦…

鑄鏽城

徵得柳毅應允後，與柳若芙、風玉靈三人同行。

埼墥山

辛辛苦苦爬到第六層時，得先進虹神廟請教住持如何使用虹幡才好。

「只要到山頂揮舞虹幡便可召來虹神造出虹橋了。」

過了虹橋見祭壇上有一麒麟雕像，忽然由地面冒出七位無啓族人，經過一番力戰正初嚐勝利滋味時，卻驚見麒麟雕像動了……竟然活了過來……少不得一陣惡鬥。

正待拿取麒麟玉之際，久無訊息的瞿鵠突然現身，一陣寒喧後，瞿鵠很不見諒拜於武羅門下，動手就打……。

也許人多佔優勢，瞿鵠竟然被打傷了。

「那日跌猿谷……一陣狂風捲來，幸有雙翼才未墜入谷底……風停後我下谷底找你，遇見被你打成重傷的複瞷，帶他求醫康復後，便將武羅的陰謀告訴了我……。」

瞿鵠費勁的繼續說道：「武羅收集五方玉是爲了得到五色鼎……可控制異族人的心智……他想讓所有的異族成爲人族的奴僕……複瞷因洞悉他的陰謀才被施下咒法……我向五大種族提出警告都慢了一步……這次終於趕在你們之前……沒想到……被打敗…難道異族的末日……眞的來臨了嗎……。」

說完話後即斷了氣。

拿了麒麟玉後，懷著滿腹的疑點，離開這個傷心地。



⬇錯啦…我們是來…搶！

⬆颱風會不會影響？

錩錫村

「敢問師父收集五方玉用途何在？」

「爲師由古書中得知，錩錫村北方的五行塔裡頭有一樣神器，名爲五色鼎，可用來提煉仙丹靈藥……得到後可用來救助世人……。」

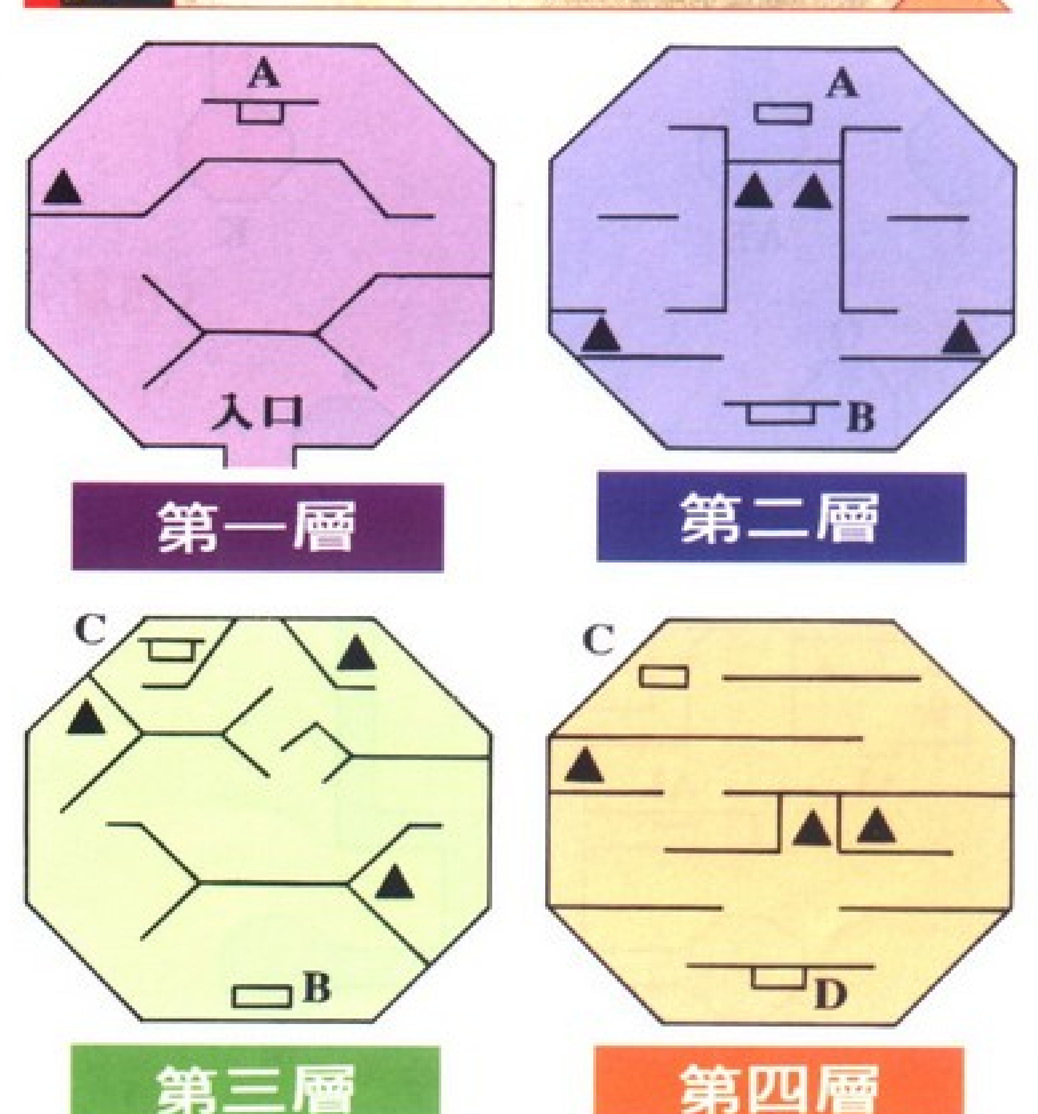
「可是……瞿鵠言道……。」

「他說什麼？」

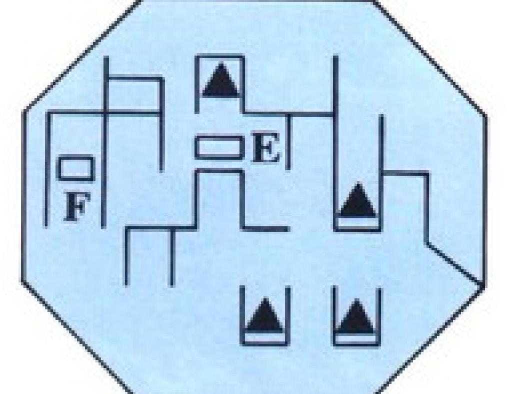
「瞿鵠說……他已死在徒兒手下……。」

「別聽外面人胡說……五方玉既已齊備，我們就一同前往五行塔吧。」

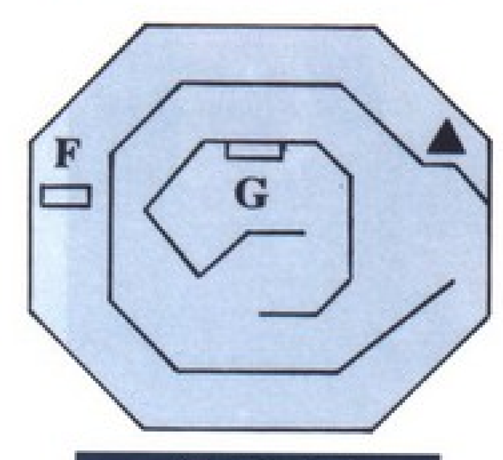
五行塔



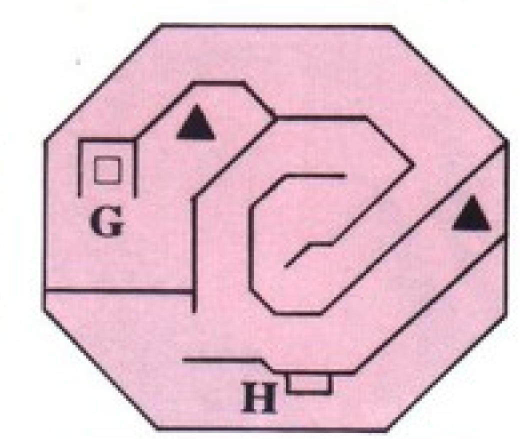
第五層



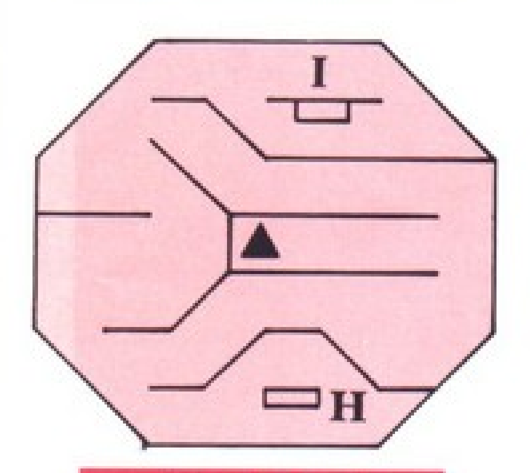
第六層



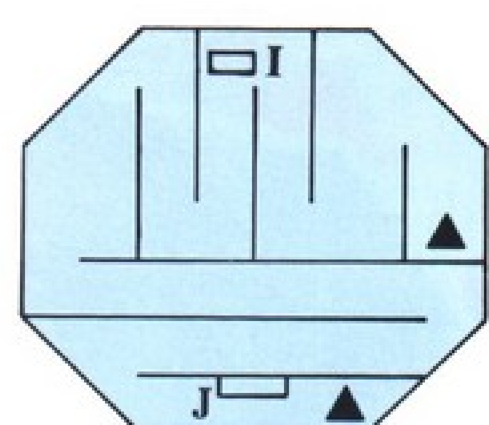
第七層



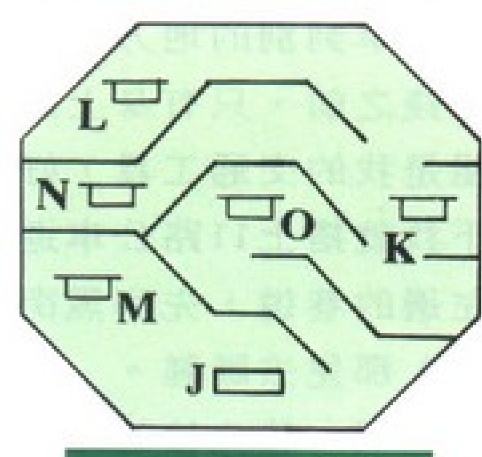
第八層



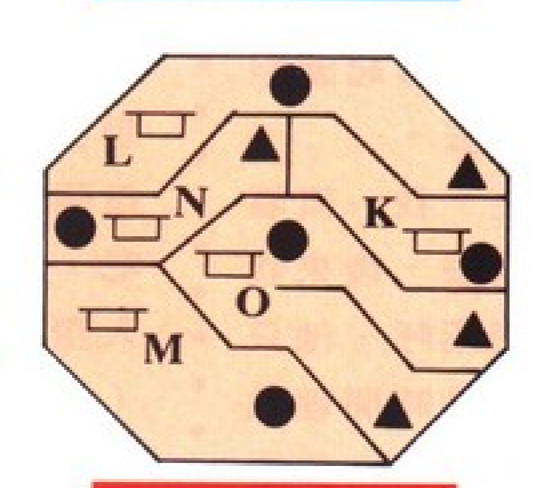
第九層



第十層



第十一層



第十二層

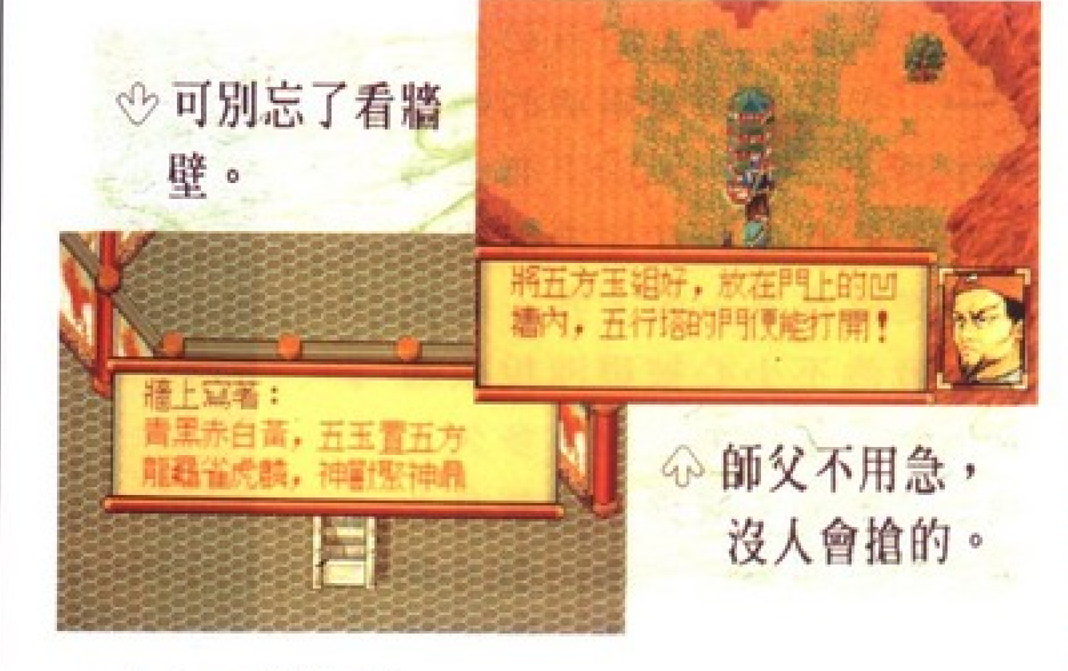
圖例說明：

▲：寶箱、物品
▭・▯：階梯、出入口
★：人物、怪獸
●：祭台
▮：通道

將五方玉組好放在門上凹槽開啓五行塔門。

登上十一層時，見牆上有一告示：「青黑赤白黃，五玉置五方，龍龜雀虎麟，神獸聚神鼎。」

按照樓層隔間牆上壁畫的圖案與色彩，依「青黑赤白黃」的順序登上十二層，分別對應「龍龜雀虎麟」將五方玉擺上祭台。（上K＝青龍王，上L＝玄武王，上M＝朱雀王，上N＝白虎王，上O＝麒麟王）



可別忘了看牆壁。

師父不用急，沒人會搶的。

「成功了……我得到五色鼎了……。」武羅忘形的大呼：「世界將由人族來當主宰，異族將成爲我們永遠的奴僕……哈哈……。」

正欲拿鼎時，窗外忽地躍進一人，定神一看，原來是複瞷。

「慢著！武羅！」

「怎麼複瞷？你又來阻擾我？」

「只要我活著一天，就一定要阻止你的陰謀！」

「你這手下敗將，收拾你尚且不須牛刀……徒兒們，將他拿下！」

任何一個有血性的人，值此正義邪惡不兩立之際，應該都會有未泯良知選擇善意的背叛。

「好得很！你們既然都背叛我？就當我沒收過你們……今天，凡是阻止我的人都要死！」

儘管難免念及師徒之情，但爲了保命，不得不奮力應戰。

正當複瞷使出致命一擊時，風玉靈一個箭步躍至武羅跟前代師父接招，「師父，您收手吧……」言猶未畢人已斷氣。

「可惡！複瞷！我與你同歸於盡。」

武羅猛地衝向複瞷，二人扭成一團衝破門窗，一起墜入塔底……。





爲何各種族間一定要如此殘殺？人族與異族不過是外形上的差異，爲何？

這一切都要歸咎於「五色鼎」，這原本就不應該存在的東西，讓我毀了它吧……。



王詠文

老實說，我自認自己是宇宙中腦筋最靈活的賊，做事萬無一失，天底下簡直再也找不到和我一樣完美的男人，可是就在某一天，我一時大意，竟然不小心被銀河稅收通吃局的光束吸去，没有多久，我到了他們的空港，接著身上所有的東西都被搜括一空，半毛錢也不剩，還拿到一張讓我瞠目結舌的稅單⋯⋯，這些貪婪鬼警告我最好在二十八天以內來還清這筆龐大的債務，否則他們會讓我先自願捐贈器官，再把我槍斃。這眞是太可怕的一件事，我想我還是乖乖地照他們的話做，才不會斷送我大好的未來人生。



他們丟下話，也不給我基本的生活費，就把我趕了出去，沮喪的我只好駕著小艇到附近的泰德（ Tayte ）星，也許喝一杯可以解解悶！到了那兒，老實地告訴海關官員銀河稅收通吃局 I.R.D.S. 如何讓我身無分文等等，他立刻就好心地說也許某人可以幫助我。談完話後，我環顧四周，只在大廳中央的長椅上發現某人遺失的護照（ passport ），撿起護照我就往空港門外走去。

從剛才到現在，我一直看到一個路人走來走去，後來我忍不住向他打了個招呼，他只說他在等一個人，没時間理我。愈來愈無聊了，我想也許捷運站（ Subway ）裡會熱鬧一點，可是最後我失望地發現，那兒空盪盪地連售票窗口都没開。當然啦，這也不是什麼大不了的事，反正我是從不買票的，只要我有一枚硬幣（ coin ）和一張銀箔紙（ Sliver foil ），我就有辦法在自動收票機上動手腳而搭上地鐵。

回到空港的大門，我招呼計程車，司機他告訴了我蠻多事，可是我身上没有半分錢，根本無法搭車到別的地方。我想在我有錢之前，只有身上的這兩條腿是我的交通工具，好吧，當下我就搭上11路公車進入空港左邊的巷道，先到黑街（ badside ）那兒去瞧瞧。

進了酒吧，我先撿起地上的報紙（ news paper ）看看，再撿起桌上的果醬瓶（ jar ）和它的瓶蓋（ a lead from a jar ），並且把它們組合起來。然後，我找那兩個坐在吧臺前的顧客說話，一位剛買了新車，另一位則是攝影師。我不斷地問那攝影師問題，他話中任何疑點我都不放過。（我才剛到此星球，甚至連白天晚上都搞不清楚呢！）。從他那裡，我了解了當鋪老闆的脾氣性



格　，也知道了當鋪就在街的盡頭那兒！後來他告訴我，他因為嗜酒成性欠了許多酒帳，所以在前一陣子把自己的照像機當掉了，不過今天他已經將當鋪的分期付款繳清，馬上就可以去贖回相機，我賊性難改，聽了這些以後當然就偷偷地黑走他褲袋裡的當票（ ticket ）。

出了酒吧，我到天堂俱樂部（ paradise ）那兒，把護照秀給守門保鑣看過後，他就讓我進去了。門口的櫃檯小姐不太理我，正津津有味地嚼著口香糖（ chewing gum ），我趁她把口香糖吐出來的時候，趕緊將口香糖拿走。接著我找老闆（樓梯旁的黑衣女士）談話，她說如果我能夠到當鋪裡去贖回她的花瓶（ vase ），就送我一件禮物以為報償。我撿起地上的一根木頭枴杖（ cane ）後，就離開了此地。

拿到櫃臺小姐的口香糖了



我走到盡頭那兒進入當鋪，把攝影師的當票交給當鋪老闆後就拿到了照像機。當鋪右邊櫃子上有個花瓶（ vase ），我悄悄地將它放入自己的上衣口袋裡，當鋪老闆就不會發現花瓶被偷了（或是將花瓶放入在黑暗巷道中撿到的空袋子裡）。

進入黑街的小巷裡，我撿起了一個空袋子（ empty bag ），一個裝滿了 Neut Bru 的桶子，和小軟管（ hosepipe ）共三樣物品。在巷子的另一頭，我遇見了一個乞丐，他一直小心地不讓別人搶走他帽子裡的錢，我把剛才撿到的那一桶 Neut Bru 送給他後，就往巷子外走去。

將照像機充好電備用！



我在地上找到了一個油瓶（ can of oil ）。咦，這小吃販偷用別的的電來做生意，我對準餐車上的電源（ power point ）將照像機充好電後，就到巷子裡用照像機向那乞丐一照，閃光燈的強光馬上就使他看不見了，這時我趕緊趁機把他的帽子拿走，再將手伸進帽子裡就得到了一些銅板，我終於有錢買酒喝了。

我回去找飛車黨龍頭老大（右上角那人）說話，想向他借那件酷弊了的外套穿穿，可是我得先幫忙他從天堂俱樂部老闆的手中取回他車前的銀製裝飾（ silver slash ），他才肯借我。後來我仔細地『看看』那餐車旁的垃圾桶，意外地發現到一枚蛋（ large egg ）被丟棄在那兒。

我把花瓶內的口香糖紙（ chewing gum wrapper ）取出後，就去天堂俱樂部把花瓶送給老闆娘並且向她要獎賞，沒想到她真的答應把飛車黨老大的銀製裝飾給我，後來我在紅衣女郎坐的桌上拿起那銀製品（ sliver slash ）（玩家不易看到）後，就去找飛車黨老大了。將銀製裝飾（ sliver slash ）送給飛車黨的老大後，他果然借給了我那件外套，外套上那許多的半分錢立刻被我拆下來放在袋子裡。

居然敢殺警察！



我回到酒吧，用乞丐的錢幣向酒保點了一瓶好酒後，就痛快地暢飲起來，這時一對雙胞胎警察突然闖入，原來點唱機旁那位穿披風的傢伙是個無惡不作的大壞蛋，這對雙胞胎就是來抓他的，一場混戰後，雙方人馬兩敗俱傷，無一倖免，我也就坐收漁翁之利地把大壞蛋的紅寶石戒指（ ring ）據為己有。後來，街上的那位俏女郎告訴我她曾看過她的一些常客戴這種紅寶石戒指，這些人都是為犯罪組織辦事的歹徒。

我心想也許當鋪老闆會對這紅寶石戒指有興趣，就到當舖把紅寶石戒指拿給老闆，他一看就十分驚訝，問我知不知道這是什麼戒指。經過一番談話，最後他告訴我，如果我真的很想立刻賺到大筆的鈔票，就要先去找三樣物品，然後回來把這三件東西交給他，他把

這三樣東西所在的地方都告訴了我：

①凱復拉鳥的蛋（ the egg of giant Kahoula Bird ）：可以在小鎮另一頭的動物園裡找到。

②史邦格做的雕像（ the sculpture by Renato Spangle ）：擺設在石橋畫廊（ stone-bridge galley ）裡。

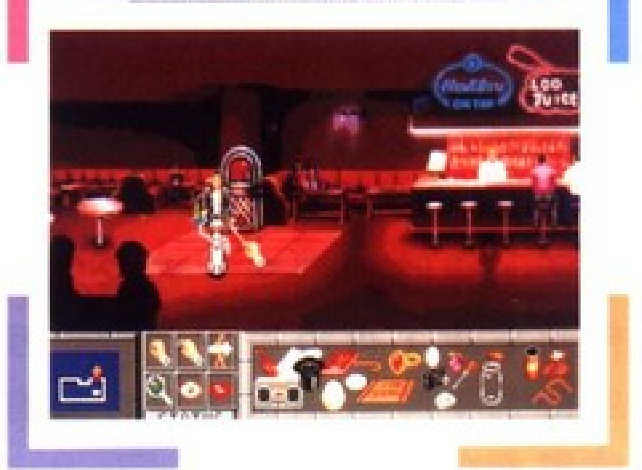
③債券（ Bonds ）：在 CitiCitiBank 銀行的金庫裡，有非常多 Quargian Plenocredits 公司的債券。

註：傑克也可以到山丘上將紅寶石戒指給監視器鑑定，當監視器確定這枚戒指的確是他們組織的象徵後，就會放傑克進入基地找他們的首腦人物傑特．薩瓦吉（ Git Savage ）。同樣地，如果傑克想賺大錢就得拿以下三樣東西來給這位首腦：①凱復拉鳥的蛋②史邦格做的雕像③金庫中的債券（ Bonds ）。這樣的遊戲結果和將紅寶石戒指給當鋪老闆一樣，玩家可以兩種方法都試看看。

動動手腳就過去了！

我把硬幣放到錫箔裡包起來，再用這玩意在捷運站的收票機那兒動動手腳，就成功地進入了月台（ train ），撿起月台左方角落的手提收音機（ radio ）後，我又在糖果販賣機上發現了一把卡住的螺絲起子（ screwdriver ），不用說，這一定是那一個想白吃的傢伙做的好事，我用油瓶潤滑一下後就順利地取出了螺絲起子。

到酒吧裡，我先用螺絲起子破壞那機器人服務生取得一塊電路板（ circuit board ），再將電路板（ circuit board ）和收音機（ radio ）組合成遙控器（ remote control ），然後就到船艙那兒把機器守衛引出來，並且使用搖控器讓它秀逗。趁機器人離開了工作崗位，我撿起那頂水手帽（ hat ）後，就去當舖用這頂帽子向老闆換得一張毯子（ carpet ）。



機器人真是聽話！

進入捷運站不久一列地鐵就到站了，走進車門後我就在地板上發現一個噴射罐（ aerosol can ），撿起噴射罐再把小軟管（ hosepipe ）插上瓶口，我想現在它可以用來射擊某些易碎物了。嗯，先乘著地鐵到每一站去晃晃吧（都要下去看到站牌）！

五個站都去過以後，我在地鐵的前門那兒，看到了一張地圖海報：

註：①乘坐地鐵時，按 ESC 鍵，可縮短地鐵行進時間。

②看到某站的月台後，地圖上才會出現該站的地名，此時只要用滑鼠指標在地點名稱上按一下，即可直接到達目的地。

The 山丘 hill

原來中央的那座建築物就是藝術館，當舖老闆要的雕像正展示在圓形大廳的正中央，當我伸手想拿取雕像時，保護這件藝術品的警報系統就被啓動了。我趕緊拿起入口旁第一根石柱上的那顆小石球（ pellet ）做爲噴射罐的子彈，然後就用噴射罐瞄準那層保護玻璃，二次射擊後玻璃已經完全碎裂，可是我怕再發射子彈雕像就會掉下來摔壞，所以這次先將魔毯鋪在地板上，再用噴射器把雕像打落，這樣子雕像就會安全地掉落到毯子上。撿起雕像（ sculpture ）後，我就離開了藝術館。



史邦格做的雕像到手！

撿起基地入口旁的蘑菇（ mushroom ）後，我想監視器後面的山丘一定就是犯罪首腦傑特．薩瓦吉的住處了。

市中心

這家銀行就是當舖老闆說的 CitiCitiBank，我先請最左方窗口的那位女職員幫我開個帳戶，然後就將手上那袋滿滿的半分錢交給她，沒想到那袋子

太大了無法塞進窗口，我只好直接去按銀行金庫牆上的紅色門鈴，將袋子交給那位男職員，他拿了錢就進去幫我開立帳戶存錢。後來，我想起我的袋子還沒拿回來，就再次去按那門鈴，他開門出來卻已經忘記那袋子的事，其實要回袋子只是一個餌，最重要的是我得趁現在破壞金庫門上的鎖（latch），口香糖終於派上用場將門鎖黏死了，我等男職員離去後就悄悄地推開那扇門，終於看到了金庫的大門，還有旁邊的一個檔案櫃，這時我注意到檔案櫃的左上方有個小鑰匙孔（keyhole），我馬上用起子（screw driver）伸進鑰匙孔，把檔案櫃打開，經過一番尋找，我找到了一分檔案，好像沒啥用，於是我再用起子打開檔案櫃，這次找到的是金庫的藍圖（blue print），看了藍圖我才知道原來金庫和下水道只有一牆之隔。

出了銀行後，我拿起熱狗攤上的熱狗（hotdog），並且用瓶子（jar）從攤子上裝起一些調味料（mayonnaise）。



這熱狗還能吃嗎？

警局前，看到有一隻巨大的蒼蠅一直在空中飛來飛去好不討厭，我拿起裝了調味料的瓶子（jar）對著蒼蠅，果然蒼蠅飛入瓶中被我逮個正著。

一進警局，就撞見了一位時髦女郎也被抓來了這裡。我問警探最近有沒有發生什麼大事，他告訴我他們最近才剛逮捕了一些壞蛋（drugs bust），他們是「Syndicates」裡的成員，罪名是持有毒品。我再問他「Syndicates」是個什麼樣的組織，他告訴我那就這星球上最大的犯罪集團，長期以來，不論他們如何的努力，都無逮捕到眞正的龍頭老大（big cheeses），這位首腦他名叫傑特．薩瓦吉（Git Savage），住在山丘那兒，今天正好是他的生日。

可是如今警察已經將那些持有毒品的歹徒放走了，因爲他們唯一可以找到的證據只有一袋白麵粉，後來，我看他也不知該如何處理這袋麵粉，就自願幫他的忙，拿走那袋麵粉了。

動物園

在動物園的入口處，我向那位父親打招呼，並問他最近都在做啥（day off），原來他的職業是研究生物學，現在正在研究蘑菇，發現只要在又溼又冷的氣候下，蘑菇就會大量地繁殖，同時釋放出一種特殊的賀爾蒙，他還發現蒼蠅若是聞到這賀爾蒙的味道，就會開始向蘑菇攻擊，而最後被蘑菇放出的孢子毒斃。這一番談話，雖然有些冗長，卻讓我開始想以警局前的蒼蠅實驗實驗……。



不借我？刺破你的氣球！

別看我已經三十好幾了，童心未泯的我還眞喜歡那小孩的漂亮氣球（ballon），我向他借他不肯給我，腦羞成怒之下，我就用螺絲起子刺破那氣球，然後撿起掉下來的繩子（string），沒魚蝦也好。小孩子的父親當然指責我不應該這樣，可是誰叫他不借我回味一下童年時光。

接著我把繩子（string）放在木頭枴杖（cane）上，組合成一把弓（improvised Bow）後，就到裡面的鳥園去，這兒果然是凱復拉鳥生活的地方，但是我無法跨越深溝到鳥巢那兒取蛋，我想我得找到另一個入口才能夠接近鳥巢。

凱復拉鳥園

回到黑街的船艙那兒，剛好動物園的貨車來運食物，我趕緊跳了上去，經過了好一陣子，突然我和食物被丟進了動物園，被摔得眼冒金星的我起身一看，嚇，身旁出現一隻像鱷魚的怪物，幸好牠和我之間還隔了個大洞。使用香水（perfume）對那隻怪物噴一下，怪物會受不了刺激，大打噴嚏地掉入萬丈深淵裡。後來我撿起地上的藤蔓（vine）和木棍（stick），並且將藤蔓綁在木棍上，再用以前做成的弓把木棍朝天花板射去，果然木棍就順利地纏住天花板上的鐵架子，我也就可以利用這藤蔓盪到另一頭去。



呵！鳥窩就在前方不遠處，此時我正巧看到一隻小兔子，正想抓起來玩時，它竟被路旁的巨大食人植物給吞了，眞是悽慘！看來得先餵飽這株植物，否則我也會被吃掉，於是我拿出熱狗餵給那植物，果然它不再飢餓，我也就順利通過了。鳥蛋已垂手可得，不過為了怕鳥媽媽發現蛋不見了，我耍了個小手段，用以前在垃圾桶那兒拿的蛋和這顆稀有的凱復拉鳥蛋掉包，這樣才萬無一失！

下水道

我撿起地上另一株藤蔓（vine），再將地上那一堆稻草（straw）翻開後，就發現一個鐵柵欄，我再把柵欄（grille）拿開，出現了一個洞口。接著我把藤蔓綁在洞旁的鐵環（metal ring）上，慢慢地盪下去，原來下面是下水道，沿著下水道走可以到達動物園的捷運站呢！

我在下水道裡使用了藍圖二次，才找到那道最靠近金庫的牆，這樣一面牆該怎麼炸開呢？我想起動物園的那個生物學家曾告訴我的，馬上把蘑菇放到那面牆下，再讓蒼蠅飛出來，果然蒼蠅飛向了蘑菇，使個蘑菇爆炸，當場把牆炸開，我也就得以順利地進入金庫之中。

在金庫的最左方我看到了我所要找的債券（bonds），不過債券前似乎有紅外線的警報系統，於是我把麵粉撒向那一帶，紅外線的位置就呈現在我的眼前，小心地避開紅外線後我拿到了債券。

回到當舖，我看到兩個高大的人，可能來送貨的吧，我把三樣東西交給老闆後，突然我眼前一黑，昏了過去……

註：或是讓傑克回到山丘，將三樣東西交給犯罪組織首腦傑特．薩瓦吉，結果類似……

再度醒來，我居然身在警察局長的生日蛋糕裡，我被出賣了！當場衆警察逮捕我送去法院審判，那個老法官一點也不講情理，不讓我辯護就判我二百年「有期」徒刑，我立刻就被關到另一星球的監獄裡去了。



監獄

監獄裡除了床和垃圾桶什麼也沒有，先睡一下養養精神好了，就在我坐上床時，窗外飛進來一個奇怪的電子裝置（device），仔細看看它的說明後我才知道，原來這玩意可以熔掉一面牆，眞是天助我也，趕緊試著按下它的按鈕，果然將牆熔出一個大洞。

穿過洞到了隔壁的監牢，和裡面的囚犯談了一會，知道他的名字是拿姆（Narm N'-Palm），不但是個瘋狂的軍事迷，還喜歡拿著槍做一些自以爲是的事情。仔細觀察他的房間，發現地板上好像有一層掩蔽物（mat），把它清掉後，竟是一扇秘門（trap door），打開它後我跳了進去，這時拿姆也跟著我跳進去。

跳下去以後才知道是個迷宮，我努力地走呀走的，終於找到一個出口，爬出去之後，到了這星球的表面上，拿姆覺得頗爲有趣，就自個一人去探險了。我在星球表面晃了一晃，沒找到什麼可以利用的，無聊之下再把電子裝置拿出來玩玩，沒想到這裝置這次變成一個逃生小艇，看來是有人故意要救我走的，想想沒有別的路子，我也就進去了，這時那個拿姆又跟上來說不要丟下他，只好和他一塊上路了。

聯邦情報局的太空船

接著小艇被吸入了一艘太空船，一個身穿西裝的紳士開始和我說話，他說他們是聯邦情報局的人，他們發現到舒摩（Shmul）星的獨裁者保德（P'PauD'P'Pau）最近發展了一樣毀滅性的武器，爲了對抗這武器，他們需要我去偷這武器的藍圖，這樣才可以有效地防範他，接著這位紳士建議我可以從舒摩星上的實驗室開始調



查，最後送我到另一客機上的房間內。

經過一番休息後，我開始覺得無聊，把床上的書（ book ）和梳妝台上的鮮花（ flower ）帶在身上就出了房間。在那兒我看到一對情侶正在親熱，其中那男人的褲袋裡似乎有個皮夾，可是他的女友一直在皮夾那兒摸來摸去的，使得我沒法拿到皮夾，於是我把鮮花給了他女友，並謊稱是男方訂的，此時他女友感動地抱住他，我見機不可失，馬上摸走他的皮夾（ wallet ），打開皮夾找到一份護照（ passport ）和信用卡（ credit card ）。

在酒吧的門前有個老太太，本想和她說話，卻被她罵成下三流的胚子，算了，我也不想理這種老太婆。進入酒吧內又看到了拿姆，原來他騙聯邦情報局的人說他是我的好搭擋，他們才肯讓他留下來不把他送回監獄裡，眞是沒辦法只好讓他跟著了。我耐不住酒癮，跑去找酒保談話，這酒保竟然就是泰德星（ Tayte ）上的那個酒保，因爲殺了那雙胞胎警察中的一位而被通緝，才會離開他的酒吧，接著我把偷到的信用卡拿給他，他說要看身分證明才可以給我酒喝，把偷到的護照也拿給他看之後，他給了我一大瓶酒，我把整瓶都喝掉後，就沈沈睡去了。

這些人是誰？



好幸福呀！



SHMUL 星球舒摩

醒來的時候，我已經被到了機場，和身旁的警衛談談後，我稍微瞭解了這個星球，可惜他的口風很緊，一點也不向我透露實驗的消息。拿姆和那個糗我的老太婆也在這裡，老太婆的行李上有張貂皮（ fur stole ），看來似乎有點用處，可是這老太婆看行李看得很緊，我只好先命令拿姆去整她分散她的注意力，再趁她用拐杖敲打拿姆時偷偷拿走那張貂皮，之後，我要拿姆到最近的酒吧等我。

走進雜貨店，我和老闆談話，他告訴我他原本是這個星球的王子，因爲獨裁者的奪權才淪落至此，於是我問他是否可以幫我的忙，他給了我一本書，說是以前的守衛留下來的，可能會有點用，我把書（ book ）拿起來仔細看了一會兒，原來以前的守衛有項傳統，只要非王室的人唸出一個密語（ Akimbo ），他們就會認爲這人是王室的朋友，而讓他們進入。接著我只在店裡左方架子下偷到一根螺絲起子（ screw driver ），其他的東西只似乎一動手老板就會看到並且叫我住手，還和我說不接受信用卡只能用現金，我問他是否有免費的東西可以拿，他就拿了一個紙箱（ box ）給我，我拿起紙箱一看，是一堆廢棄的機械零件（ mechanical parts ）。

皇室的密語！



進入酒吧後，拿姆果眞來了，嗯，不算太笨，不過酒保又是那個泰德星上的酒保，眞是受不了他一天到晚換地方工作。此外還有一個穿著白色制服的人，我和他談話後才知道他是舒摩星的獨裁者所雇用的科學家，在這獨裁者的實驗室裡工作，因爲感情問題才一個人在這兒喝悶酒，還說他寫了封信想給自己的心上人～獨裁者的女兒露絲（ Ruthie ），卻不好意思親自送信給她，只好來此消愁了。我心想這個人或許有點利用價値，便和他談條件，經過一番討論，結論是我幫他送信給那位公主露絲，並且幫他帶口信回來，完成後他將會答應我任何的事情。

出了酒吧，向西南方走到實驗室的大門口，那兒有二個守衛巡邏，我嘗試說出書上的密碼Akimbo，他們卻沒反應，大概這兩個是新來的，不懂以前的規矩，只好回到廣場，往東南方的那條路走到王宮大門，同樣也是兩個守衛，我再試

了試那密語（直接和他們說話），果然他們對我敬個禮讓我進去了。

進了皇宮有兩條路，一條是往前經過噴水池，可以到國王的拷問室，拷問室看來似乎挺可怕的。另外一條路在入口處西方，我沿著路走就看到一隻兇猛的拳獅狗，牠一直盯著我瞧，脾氣似乎不大好，看來得想辦法讓牠轉移注意力，不然後果就很難想像了，嗯，手邊還有一些機械零件（ mechanical parts ）似乎可以做成一隻電子鼠，我馬上用螺絲起子（ screw driver ）開始拼湊這些零件，做成了一隻會繞圈圈的老鼠（ clockword mouse ），再把老太婆的貂皮披上去，最後對著那隻狗使用這隻電子鼠，這隻笨狗果然興奮地咬住那電子鼠，再也不理我了。


狗捉老鼠大會戰！

繼續向裡面走，我看到一扇窗戶，利用窗旁的玫瑰藤（ rose trellis ）爬進窗裡，終於看到了露絲，天啊，她眞是漂亮，我想我戀愛了，這樣的美人應該配我才對，怎麼會適合那個呆頭呆腦的科學家呢？因此我偷偷地撕掉那封信，並且告訴露絲我一定會再回來的。

這時，我再度到酒吧裡，和那個科學家談話，騙他說已把信交給露絲，而且露絲希望他晚上能到她的臥房內，他果然高興地把實驗室的鑰匙拿給我，還告訴我必須穿著軍人的制服才可以穿過看守實驗室的守衛，最後才快樂地走出酒吧。科學家走了以後，我命令拿姆弄一套軍人的制服給我（問：Can you steal a army uniform? ）他還眞是不錯，沒多久就弄來一套軍人制服（ Army Uniform ）。接著我告訴他我有個整人的計畫（ Listen , I have got a plan ）。

等到晚上，我令拿姆男女扮裝，並且把他帶到露絲的臥房裡，這樣子科學家一看到拿姆裝成的露絲，一定被嚇得三天不敢吃飯了。此時我也該去實驗室看看了，換上軍服後，我果然成功地騙過守衛！進入實驗室，竟然什麼設備也沒有，突然，眼前出現好幾個人，這是個陷阱！於是我又被帶到監牢裡去了！

在監牢裡待沒多久，閒得無聊只好看看窗外，此時我那可愛的伙伴拿姆就爬到窗戶旁問我該怎麼辦，我心想只有露絲可能救我，便要他去告訴露絲我的心意（ get Ruthie to set me free ），同時用情詩轉達我的濃情蜜意，一番訓練後拿姆終於記熟了我的詩，出發去找露絲求援了，希望這樣能夠成功獲救……。沒多久我被帶到拷問室裡，差點就被嚴刑逼供，還好露絲及時出現救了我。

可怕的拷問室！

註：情詩必須要羅曼蒂克，無禮低級將使露絲覺不願幫忙。

回到酒吧，我找到了露絲，告訴她關於秘密武器的事，她表示並不知情，只知道她父親此刻正在天空之城發展一種水晶。接著我問他有沒有辦法把我弄到天空之城去，她說可以利用貨櫃來混進去，還給了我一張保證書（ warrant ）讓我貼在貨櫃上，說這樣守衛們就不會檢查貨櫃了。我四處走了一會後，在實驗室門口遇見了拿姆，馬上吩咐他給我弄個貨櫃來。

回到機場往右直走就看到拿姆弄來的貨櫃，我依露絲的話把保證書貼上貨櫃，再鑽進去等待。過了一陣子，拿姆因為受不了悶熱竟然用機槍把貨櫃打爛，兩人出了貨櫃一看，還沒有到達目的地，看來我們必須在飛機降落前離開，否則豈不是自投羅網？還好左方的機腹那兒有一個個逃生艙，我和拿姆立刻乘上逃生艙往外飛去。



降落後我們才知道原來天空之城是由一個高塔撐起來的，拿姆馬上跑進塔中，興奮地操作電梯和貨物電梯，不料兩個梯子雙雙故障，沒辦法！只好走樓梯了。

非常非常努力之後，我們終於到達樓梯盡頭～一個堆滿箱子的倉庫，經過一番尋找，我推開右方的一個箱子看到一

扇門。門後是一個平台，平台下面也是個倉庫，我小心地爬下去，找到個奇怪的圓形保險箱，看看它的說明，才知道要打開這保險箱必須用磁卡鑰匙（pass key），不過我這時身上並沒有這樣的東西，只好暫時作罷不去管它。這時，我發現我無法爬上原來的平台，只好大聲叫拿姆來幫忙（對門口使用『說話』指令），拿姆東晃西晃只找來個鐵鍬（crowbar）。利用鐵鍬我敲開身旁的大木箱（crate），裡面有許多未充氣的氣球和氫氣桶（gas container），我利用氫氣桶把氣球充滿氣後，就乘著氣球回到平台了。

好壯觀的天空之城！



回倉庫中後，我到門外沿著空橋往右走到下一層，再往左走就到達控制室，此時露絲恰好在裡面，還問我爲什麼來得這麼晚，我一五一十地把拿姆做的蠢事告訴她，接著她告訴我她只知道這控制室裡中央的機器是用來使用那水晶的，而水晶可以任意地在各銀行內轉帳，當然銀河稅收通吃局 I.R.D.S. 也包括在內，她父親的目的就是要成爲全宇宙最有錢的人，我聽了之後非常興奮，如果眞是這樣那我就可以把我的稅全部轉給別人，而我的危機也可以解除了，可是我目前我並沒有水晶，不過前面看到的保險箱也許是用來保管水晶的，於是我問露絲是否有磁卡鑰匙可借？果然她馬上借了我一張磁卡（Skycity pass key）。

沒看過這麼好玩的氣球！



回到平台下的圓形保險箱那兒，我試著用磁卡鑰匙（pass key）打開保險箱，果眞得到了一個水晶，稅金快有著落了！回到控制室，我迫不及待地把水晶放上中央的控制台後，立刻使用控制台（console）將自己欠銀河稅收通吃局的稅全部設定到以前在金庫中撿到的帳本裡，呵！現在我只要啓動水晶執行剛才的設定，就無債一身輕囉！

奇怪，怎麼水晶不能啓動呢？可能還差什麼東西吧！我只好先離開控制室到處找找。再回到控制室，國王終於出現了，他告訴我其實他並沒有發展什麼秘密武器，他發明這水晶的目的只是要成爲最富有的人，而聯邦情報局由於積欠了大筆的稅，也想要得到這水晶來逃避稅務，如果聯邦情報局派遣內部的幹員來偷這東西，則必定會在銀河稅收通吃局的帳目上留下記錄，因此他們才騙我來做這件事，以免被發現，我被利用了！也罷，現在最重要的是，如何才能誘使國王啓動水晶，利用剛才的設定先把我的稅轉移掉呢？

聰明的我心生一計，回頭就開口和美麗的露絲求婚，她一聽可以不用聽從父王的話選擇結婚對象，便毫不考慮地答應。這時我再要求國王和我打賭，如果那水晶眞的可以啓動，我便任由他處置沒有半句怨言，如果水晶無法啓動則國王可以不用替女兒辦昂貴的嫁妝。國王十分訝異露絲居然會答應我的求婚，只好答應了我的要求賭上一賭，當他使用戒指成功地啓動那枚水晶後，我欠銀河稅收通吃局的稅竟眞的全部轉移了，眞是太完美了！

國王也不算太笨，沒多久就發現了我的陰謀，正當他大發雷霆欲修理我時，拿姆破窗而入，在他一陣瘋狂掃射後，水晶的巨大能量被激發出來……

嗯！欣賞結局畫面囉！

水晶釋放出巨大能量！



你竟敢吃我豆腐！



遊戲攻略

狩魔獵人 原罪

GABRIEL KNIGHT
SINS OF THE FATHERS

完全攻略（中）

／羅蘋

DAY 4 第四天

一夜無夢，多日來我第一次重溫睡夢的甜美。清晨醒來，枕邊人已消逝無蹤。瑪莉亞不知於何時已悄然離去，爲什麼呢？

昨日被愛情沖昏了頭，忘了辦正事。我《把街頭畫家幫我組成的圖案（reconstructed veve）拿給葛瑞絲看看》，並《要求她幫我作些研究》（request research ; patterns）。

依慣例《拿起報紙看看》……警局認爲所謂的〞巫毒教謀殺〞只是空穴來風的無稽之談，已經宣布結案了。閒來無事，看看今天的占星紀事，什麼？〞死亡已向你走近，切記拒絕一切誘惑！〞這是什麼鬼預言?!

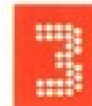
定下心來，決定先前往拿破崙酒店看看山姆是否是個守信的人。

1 拿破崙酒店（Napoleon House）

山姆果眞守信，一見面《就把複製完成的手鐲拿給了我》。下個目標我決定先前往龍蛇雜處的傑克遜廣場看看有無其他線索。

2 傑克遜廣場（Jackson Square）

在廣場上晃來晃去，走到廣場之東北角時，突然看到了睽違不久的克瑞斯（Crash），正穿著件黑色披風，鬼鬼祟祟的和坐在地上的黑人鼓手不知在說些什麼。看我走近，克瑞斯竟假裝咳嗽的走離了他。好吧！我在警局看你被摩斯里審問時，就知道你不是什麼好東西。怕我偷聽？看看誰神通廣大！



3 傑克遜廣場遠眺處

（Jackson Square Over Look）



來到這個視野絕佳的地點，我《從望遠鏡看下去》（用〞操作 operate〞游標，選擇最左方那架望遠鏡），稍微移動調整一下視野，果然又看到了克瑞斯和那黑人又開始竊竊私語，其中必有隱情。突然，克瑞斯起身往北走向聖路易斯教堂。事不宜遲，我趕忙起身前往一探究竟。

4 聖路易斯教堂（St. Louis Cathedral）

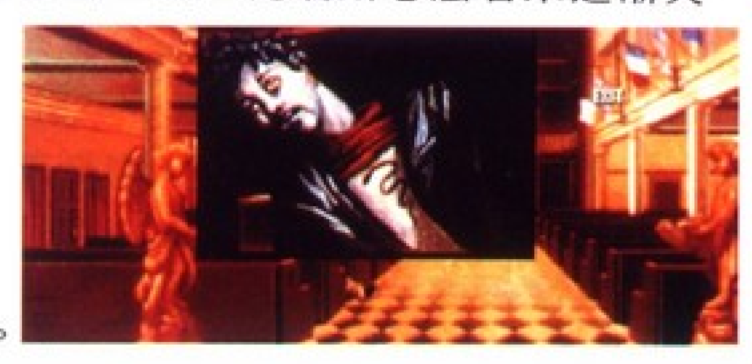


克瑞斯神情萎靡地坐在椅子上，是在祈禱嗎？我嘗試友善地和他交談，但是他似乎已被摩斯里警探驚嚇過度，認爲我和他一樣的無知，而拒絕和我進一步的溝通。

在這情況下，我眞的幾乎已束手無策。突然，靈機一動，我想到山姆今天給我那個維妙維肖

的仿製手鐲，或許可以打開僵局。我《將手鐲（Snake bracelet）拿給克瑞斯看》，他的反應竟出乎我意料之外！克瑞斯掀起襯衫，露出胸膛，上面竟有個和手鐲上的蛇一模一樣的刺青！「這是他們的標誌，沒有這標誌，任何人都無法接近」克瑞斯又說了這句耐人尋味的話。

經過了這個簡單的展示，克瑞斯終於相信我對於巫毒有相當的認識，而把我當作自己人，撤除了心防。我最好奇的，自然是想知道他和黑人鼓手在玩什麼把戲。《詢問他有關鼓手（Drummer）和他交談的內容》，我了解到原來他是在傳送一個訊息，而且所謂的〃鼓手〃並非尋常之輩，竟是被安置在廣場監視並隨時回報的特務。他提到了這些鼓手稱爲〃Rada drummers〃。當我進一步再追問時，他卻不願再多提。機不可失，我再《問他有關〃Voodoo Hounfour〃的事》，終於得到了重要的消息。原來巫毒教的總壇在地底，而且克瑞斯曾親眼在湖邊看過聚會，在聚會中，目睹有人變形成野獸……這不正是我夜眠夢魘中的一部份嗎？咦？克瑞斯怎麼看來逐漸失去神智……



當我還來不及求救時，他已嚥下了最後一口氣。

我站起身，《看一看克瑞斯的胸膛，拉開他的紅色襯衫（用〃開啓〃游標），用素描簿將他胸前的蛇圖描繪下來》。

5 書店（St. George Book Shop）

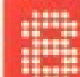
我《要求葛瑞絲對 Rada Drums 做些研究》。

6 祖母家（Grandmother Knight's House）

來到了祖母家，我向祖母《探詢了有關吾爾夫（Wolfgang）這個人》，但仍無法確定其是否眞的是親戚之一。

7 月光之殿（Moonbeam's House）

順道拜訪一下月光小姐，並且《把在聖路易斯墓園牆上所描繪下來的圖樣拿給她看看（Voodoo code）》，她果然沒有讓我失望，告訴了我重要的關鍵字--〃D〃、〃J〃、〃Conclave〃以及〃KASH〃。



8 書店（St. George's Book Shop）

天色已晚，我決定回去休息。甫上床，在白天所發生的事情歷歷在目，使我難以成眠。控制不住心中的意念，我起身撥個電話給瑪莉亞，傾吐心事。她亦未入眠，並欣然同意我前往找她一敘。



●第五天●

昨晚又與佳人共度，一早醒來精神特別好。葛瑞絲效率眞是不錯，一天之內就幫我完成了許多事情。《她把有關巫毒圖案的一則剪報，有關 Rada Drums 的一本書，以及寄自吾爾夫的一本日記簿拿給我》。我《把日記打開看看》，又看了看剪報，發現其中的圖案和畫家幫我組出的圖案竟是如此的相似！我又《仔細讀了讀（用〃開啓〃游標）吾爾夫留給我的信（Letter From Wolfgang Ritter）》，他告訴我日記中將告訴我我的責任是什麼。《拿起今天的報紙看了一下》，沒發現什麼重要消息。（此處請先存個檔！一定要存）

1 巫毒博物館（Voodoo Museum）



心血來潮，到巫毒博物館看看有沒有什麼收獲。剛進門，怎麼光線如此昏暗……突然，一條巨蟒從天而降，纏住我的頸部，越纏越緊，幾乎使我袂喘不過氣來。在千鈞一髮之際，我奮力掙扎，伸手《按下（用〃操作〃游標）了門邊的電燈開關》，瞬間大放光明，嚇走了綠色巨蟒，我也一無所獲，飽受驚嚇的離開這鬼地方。

2 書店（St. George Book Store）

回到老窩喝口茶收收驚吧！剛進門，葛瑞絲就發現我臉色慘綠，要我到她面前。她幫我在臉上取下了一片發亮的小東西，放入她桌上檯燈旁的煙灰缸內。我定睛一看，心覺有異，《用鑷子將煙灰缸（ashtray）中的小東西夾起》。原來是一片綠色蛇鱗，咦，似乎頗感眼熟……《打開

物品箱用放大鏡看一看》，果然這片蛇鱗和犯罪現場的草叢中所發現的蛇鱗一模一樣。好傢伙！

3 吐蘭大學 （Tulane University）

聽博士早上在電話中那麼興奮的告訴我他的發現，眞令我想一探究竟。來到大學，進入博士的房間。我叫了幾聲，博士卻毫無反應，是累得睡著了嗎？我走近用手一推，啊！冰冷的觸覺告訴我，博士已死去有一段時間了。我仔細的看看博士的面容，突然想到克瑞斯（Crash）似乎也是如此的猝死，心中不禁升起一股寒意。

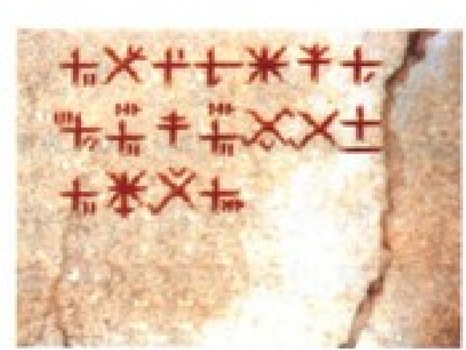


突然眼睛一亮，我《拿起博士桌上的一頁記事放入衣袋》。看看記事，上面充滿了奇怪的圖形和文字。這頁東西，或許就是博士急於要拿給我的結果吧！可憐的博士，爲了這張記事喪了性命，只盼這張小紙眞能有助於解開謎團。

4 聖．路易斯墓園

（St．Louis Cemetery）

來墓園碰碰運氣，或許又能巧遇瑪莉亞。突然，我發現牆上的巫毒訊息又和上次不太相同了。走近看看，我《用素描簿把牆上的新圖案抄繪下來》。打開物品欄，《將月光女幫我翻譯出來的巫毒暗碼（Voodoo Code）對照表用在剛抄下來的圖案上》，果然成功的解譯出其中大部分含義。我再仔細一看，其中尚有三個圖案並未包含在月光女給我的對照表中。



以我每天看報玩塡字遊戲的經驗，這個小小的謎題難不倒我。經過仔細的從頭再讀，我終於確定了久缺的三個英文字母爲〞Y〞、〝U〞、〞M〞。全文應爲：〞DJ KEEP EYES ON GK，BUT DO NOT HARM〞。什麼?!〞監視我，但不要傷害我〞？

我一直等待，當掃地的守墓人離開時，我迅速拿出磚頭，在牆上留下訊息：〞DJ BRING SEKEY MADOULE〞。（根據在吐蘭大學的演講內容）

5 警察局 （Police Office）

没有摩斯里之助，我斷難獨立解開謎團。來到警局，我進入摩斯里的辦公室，要求他重新開始查辦巫毒謀殺案（reopen case）。他要求我要拿出一些可以說服他的証據，才願意考慮我的提議。

連日來搜集的一些物件已夠多了，此刻剛好派上用場。我《把（a）葛瑞絲給我的剪報（newspaper clipping）（b）畫家幫我重組完成的圖樣（reconstructed veve）（c）博士的記事（Hart's Notes）（d）兩片相同的綠色蛇鱗（Snake Scales）逐一拿給摩斯里看》，以證明巫毒之說並非無稽之談。

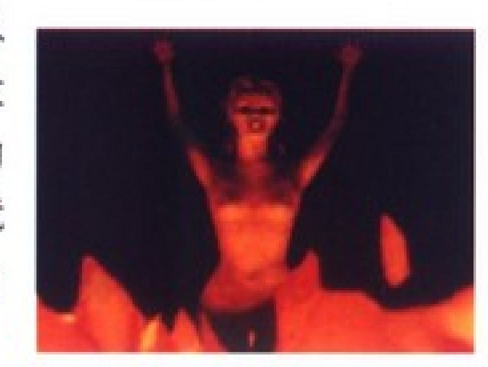
經過如此有力的証明，摩斯里終於答應重新調查案件。我也頗感疲累，決定回家休息了。

長夜漫漫，熾熱的思念一直折磨著我的內心。我抗拒不了內心的呼喚，拿起聽筒撥給瑪莉亞。「嘟～嘟～嘟……」連撥了數次，都是忙線中，可惡！



第六天

在驚叫聲中醒來，冷汗又已溼透了我的衣衫。昨夜惡夢再現，夢中情景大致和以前相似，但順序似乎已有些錯亂，而且又出現了新的情景：一個裸女在火中膜拜，以及一個金屬飾物不斷擴大地向我飛來，沾附於上的血跡清晰可見。這些究竟是代表什麼呢？我感覺自己已經快被逼瘋了！



剛進入辦公室，就聽到葛瑞絲的一聲尖叫。地上竟然有一隻奄奄一息的雞，四周圍繞著一大灘污血！我立刻就想到，一定是昨天在窗外窺



探許久的怪傢伙所幹的好事。安撫了葛瑞絲後，我忍住腥味把這堆噁心的東西清理乾淨。

《拿起報紙看看》，仍然沒有什麼新鮮事。沒多久，突然有封信被丟入門內。我走過去《撿起信》，發現原來是摩斯里老友寄給我的。《打開信封，並讀讀信中內容》。由於發現已被跟監，「勇敢」的老友已決定藉機渡個假以策安全。要我退出？太小看我了吧！還好他知道我喜歡去他那兒喝個咖啡，把他辦公室的鑰匙一併附在信中給我。

1 傑克遜廣場 (Jackson Square)

近日來，我逐漸感覺廣場是個人來人往之處，也因而暗藏許多破解罪案之線索和人物。走著走著，我來到廣場西北角。《走過去和那位神秘的算命女郎談談》，不料她竟突然抓住我的手，不管我願不願意，又幫我算起命來。「離開瑪莉亞，否則你會因此喪命！」說完這句話後，她竟雙眼發出寒光，在瞬間化成一縷輕煙，消失無蹤，只剩下我一隻手懸在空中。一陣寒意自心底升起，難道我所沾染到的一切，眞的是如此可怕與邪惡的世界嗎？



往南走到廣場西南角，我發現賣熱狗的男孩換了個人。由於前往警局已是今日必然行程，何不利用一下這小子讓事情進行得更順利些？我《告訴他原來的販賣地點不錯，應該回去好好經營（對話任選無妨，只要一直和他交談到沒有話題即可）》。天眞的他，也欣然同意。

來到了東北角，不管使盡什麼招數，地上的黑人鼓手還是不理我，自顧自地拍著鼓。《將 Rada Drums 那本書拿出來使用在他身上……》，我看著書中的對照表，實在也搞不清楚他在說什麼。重要的是我必須送出一段錯誤的訊息以設計一個圈套。《選擇〞call conclave" 爲送出訊息，翻下頁後，我再選〞Tonight〞，以及再下一頁的〞Swamp〞》（三句選好後，按 EXIT 離開）。我成功的召集了一次巫毒聚會，就在今夜。

2 警察局 (Police Office)

剛進警局大門，果然〞合作〞的賣熱狗小弟已準時出現於警局外。當女警官禁不起唾液分秘，跑到外面去買熱狗時，看守的警官沒多久也會跟著出去。在此時要把握機會，迅速《拿出黃色鑰匙開啓並進入摩斯里的辦公室》（若此時動作太慢，來不及在他們回來前進入，就只好再等一下子，待他打磕睡時再偷偷潛入。）

打開抽屜，我《將追蹤器（ tracking device) 放入衣袋中》，在兩人充滿驚愕的眼神中離開了警局。

3 巫毒博物館 (Voodoo Museum)

爲了在晚上能順利得知巫毒聚會的地點，我《把發訊器（ Signal Device ）放一個在門左方的儀式用木棺內（ Ritual Coffin ），也就是所謂的〞Sekey Madoul〞。

4 書店 (St. George's Book Store)

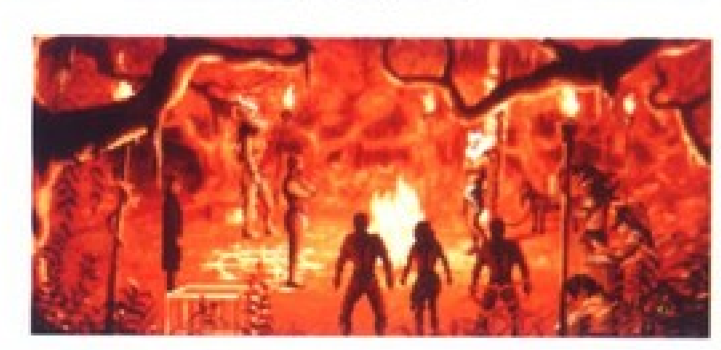


在前往巫毒聚會前，必須作些準備工作。我《將刺青圖樣（ Tattoo Tracing ）拿給葛瑞絲》，要求她幫我在胸前弄個一樣的圖樣（對話選 1、2 ）。

5 聖、約翰海灣 (Bayou St. John)

看來這地方頗爲複雜，若沒有人帶領，很容易迷路。我《打開追蹤儀（將追蹤儀（ Tracking Device ）使用在蓋布瑞爾身上）》，依照顯示幕上的橙色亮點選擇前進方向。沒多久，便來到了巫毒教聚會處的鄰地。（當你聽到有一聲加分的音效時，可見場景的右方是紅橙顏色交錯的火光。此刻請停下腳步，存個檔）。

如果不做些改變，冒然闖入祭祀聖地，下場必定是死路一條。《我將鱷魚面具（ Crocodile Mask ）戴上》，脫去上衣，向右進入期待已久的盛會。



儀式已進行了有段時間，主持者見我姍姍來



運，似乎也起了點疑心。他接連問了我兩個問題：（ a ）何者爲最偉大的蛇王？我答：「 Damballah 」（選 3 ）（ b ）誰是人類的毀滅者？我答：「 Ogoun Badagris 」（選 2 ）。

還好近日對巫毒教的研究助我渡過了眼前的難關。回答完問題後，主持者一陣狂舞，突然把一口含在嘴中的液體吐向我的臉龐……我感到一陣暈眩，幾乎站立不穩。

音樂聲逐漸加大，四周上空舞女越跳越入神。朦朧中，有位戴虎皮面具、身材姣好的女郎緩步向前，舉起一把刀子，對準自己的小腹，準備往下刺……！



我突然清醒，衝上前撕下虎皮面具……竟然是瑪莉亞！兩人互視愕然，失聲大叫。爲什麼是她呢？我正納悶時，只見她逐漸變形成一隻美洲豹，遁入夜色之中。

接下來，只記得自己因刺激過度昏厥過去，恍惚之中似乎有雙溫暖的手輕撫著我的髮際。



第七天

「蓋布瑞爾，醒醒吧！時間不早了！」葛瑞絲熟悉的聲音在耳畔響起，我睜開雙眼，發現自己正躺在床上。

經過葛瑞絲向我細述原委後，我了解到原來她昨夜一直跟縱我到巫毒儀式地點，目睹了所有事件發生，並在千鈞一髮之際救我回來。雖然她言之鑿鑿，但我仍深信瑪莉亞絕不會傷害我。

《拿起報紙看看》，有個顯著的篇幅，記載著昨夜在聖．約翰海灣有人看見了鬼魂，詭異的燈光，也聽見了吵雜的聲響。



經由葛瑞絲的提醒，我了解到該是打電話給德國遠親的時候了。回到臥室，《拿起電話（用〞操作〞游標），按下 ON ，撥 49-09-3243333》。電話終於接通了，我把握時機，《接連問了他有關 Tetelo ，Talisman（兩次），Tetelo's Remains ，以及 Africa Homeland》等主題。我終於了解到目標是找回 Talisman 。

1 聖、路易斯墓園（St. Louis Cemetery）

心中一直縈繞著瑪莉亞的倩影，不知不覺我又來到了瑪莉亞祖先的墓前（ Gedde Tomb ）。

突然，我發現原來在墳墓入口左側的開關，不知何時已現出一個紅色暗鈕。很顯然，有人來過了。經過了連日來的驚魂不斷，我的膽量已非比尋常。（注意：在此處，若你的物品欄中沒有手電筒（ Flashlight ），必須先回書店中臥室內拿取）。《按下紅鈕，門應聲而開》。

跨步踏入內，漆黑得伸手不見五指。《拿出手電筒，按兩下後，終於又出現了光亮》。由左至右，有三排抽屜，我逐一拉開，發現都是白色骨骸。



當我打開中排第二個抽屜後，一看之下嚇得非同小可……竟然是老友摩斯里！突然，後腦挨了一記悶棍，我一陣暈眩，眼冒金星，旋即倒地不省人事。沒多久，我漸漸醒轉，發現剛剛攻擊我的人已走了。

再拉開中排第二個抽屜看看，摩斯里已消失無蹤！只剩下一個皮夾。《拿取皮夾，並打開看看，我找到了一張信用卡。事不宜遲，我按下了右方紅鈕，離開這陰森之地。

2 書店（St. George's Book Shop）

欲尋求更進一步的線索，我非遠赴德國一趟不可。回到臥室，我拿起電話，根據葛瑞絲先前給我的那張撕下的電話簿內頁，我撥了航空公司（ Travel Agent ）的號碼： 5851130 。

我選擇德國（ Germany ）作爲目的地，並心懷愧咎地用摩斯里的信用卡付帳（對話依次選 2 、 1 ）。整理行囊，向葛瑞絲道珍重後，我踏上了遠赴德國的旅途。

3 新奧爾蘭國際機場（New Orleans International Airport）

搭上飛機，我一路直飛往德國。



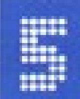
4 吾爾夫家大廳（Wolf Gang's Great Hall）

吉德小姐（ Gerde ）告訴我，吾爾夫先生恰



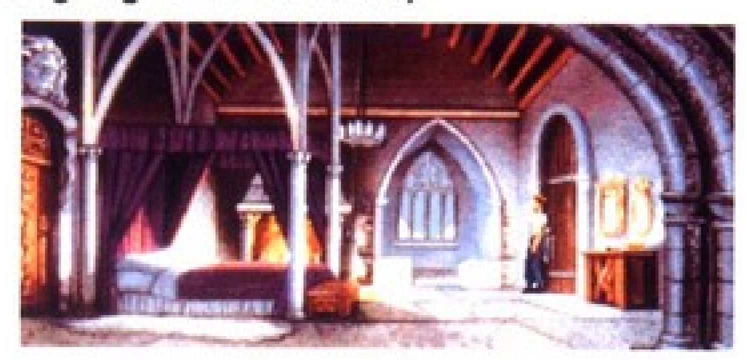
好不在，要我把這兒當成自己的家般，不要拘束。

既然她提到了臥室就在樓梯的盡頭，我還是先去一探究竟。從大廳左方的樓梯，我往上爬到了二樓。



5 吾爾夫先生的臥室

(Wolfgang's Bedroom)



我左看右看，發現左方有些異狀。《我抬頭仔細看了門上方，獅子頭下方的文字》。生硬的文句，古怪的用字，很顯然是首詩，究竟含義爲何？

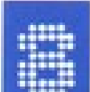
6 吾爾夫家大廳 (Wolfgang's Great Hall)



心中充滿疑惑，我求助於吉德小姐，《向她詢問有關門楔詩（ Portal Poem ）的含義》。經她一解釋，我知道目前必須設法使自己符合〃純潔心靈和靈魂〃的條件（ Purest Heart And Soul ），方能進一步得窺堂奧。於是我毅然走入右方的聖堂。

7 聖堂 (Chapel Room)

甫進入，我注意到牆上由左至右，共有六片配色華麗的玻璃，其中內容分別爲：（ a ）手和水（ b ）頭髮和斧（ C ）聖杯和鹹水（ d ）斧和血滴（ e ）某人正屈膝下跪（ f ）卷軸。直覺感到這六幅圖案非比尋常，我把他們牢牢的記在心中。



8 吾爾夫家大廳 (Great Hall)

我又詢問了吉德小姐有關〃 Chapel Panels 〃和〃 Initiation Ceremony 〃究竟是什麼含義。

看來施行一個〃開啓儀式〃（ Initiation Ceremony ）是必要的步驟。

9 吾爾夫臥室 (Wolfganf's Bedroom)

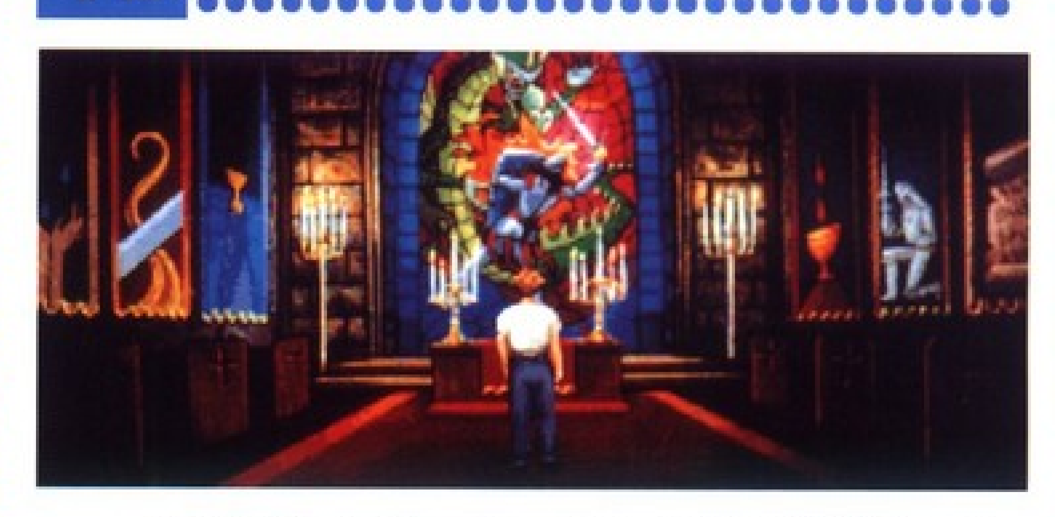
《我打開（用〃操作〃指令）窗戶，將手伸入（用〃操作〃指令）雪中，沾些雪水》，如此便完成了第一幅圖中的描述。

《拿取右方櫃子上的剪刀（ Scissors ），把自己的頭髮好好修剪一番》，這樣應該符合了第二幅圖的要求吧？

接下來，我《拿取櫃上的聖盆（ Chamber Pot ）》，並《打開牆上的玻璃櫃拿取其內的卷軸（ Scroll ）》。

往回走下樓梯，在樓梯底獅頭上我順手《拿取了所謂的〃斧〃（其實是小刀一把）》，並在吉德小姐左方地上《拿取了一瓶小鹽（ Salt ）》。一切準備就緒，我滿懷信心的走入右方的聖堂。

10 聖堂 (Chapel Room)



《將聖盆（ Chamber Pot ）放於祭壇（ Altar ）上，並把鹽（ Salt ）撒入》，完成了第三幅圖案的要求。該是咬緊牙根的時刻了，《我舉起小刀（ Knife ）刺向自己手臂，看著滴滴鮮血流入聖盆中》。（第四幅圖）

只剩兩個動作，《我屈膝跪下（將〃操作〃游標使用在祭壇），拿出卷軸展開（將卷軸（ Scroll ）使用在自己身上）》，期待驚奇的事發生……果然一陣晃動，又從某處傳來了一陣奇異的聲響……。

「我剛在用吸塵器，有事嗎？」吉德小姐突然走進來，一句話讓我彷彿洩了氣的皮球。看著自己啼笑皆非的髮型，又白白做了許多浪費時間的準備工作，心中眞是倍感挫折。還是上床睡個覺，明天再說吧！



朦朧中，我看見一隻綠龍從祭壇前的五彩玻璃中衝出，說著說著，突然一張口把一團火噴向我……。一把長劍橫刺入我腹中，我發現自己逐漸變形，化成了一隻金黃色的鑰匙。

（待續）

凱蘭迪亞傳奇 II
命運之手

「命運之手」的畫面和音樂方面的傑出表現，是不需我再多費唇舌（Westwood + Virgin 的完美搭配），但它的劇情方面卻不禁讓我想起兩部電影。第一部是「The Neverending Story II」（大魔域 II），故事內容同樣地是述說一個安樂的神奇王國，不知是什麼原因，土地和一切事物正一點一滴的消失中，王國陷入恐慌並尋找一個救星，「大魔域 II」選了一個小男孩來破解謎題，而「命運之手」則挑了年輕魔法師 -- 珊西亞來拯救王國。無獨有偶的，小男孩可坐「吉祥龍」到各地找尋線索，而我們可愛的珊西亞也有龍可以坐，只不過這條小火龍的怨言就有點多（竟嫌女主角太重了）。

大家應該知道「阿達一族」吧！相信大家對片中的那一隻「手」一定印象深刻吧！那隻手幫忙主角一家人解決了不少問題，也相當討人喜歡，可是我們的「手套先生」就不那麼友善了！相反地，它還是背後的「大魔頭」呢！

由於遊戲的精心安排，珊西亞常會遇上一點點小災難，「很不幸」地會把身上的所有東西都丟光，不過大方的珊西亞也不介意，反正都是用一些「不太光明」的手段摸來的。值得一提的是珊西亞的服裝，到了不同的場景就搭配不同的衣服亮相，簡直在開服裝秀，也讓我們看到了製作小組的細心。總而言之，這部近乎完美的遊戲，唯一的缺點就是故事太短了，希望下一部續集（結局畫面似乎在暗示可能有）能「改進」這項小缺點，讓我們再度遨遊於這神奇王國。

BRUCE

勇士傳奇

自從在雜誌上窺見它的報導，心中就有點癢癢的，所以，當我在量販店：挖掘到它時，心中有點激動，眼淚差點兒奪眶而出，但是當我第一次載入不成功後，就有點沮喪了，而心中在懷疑是否能玩這片 Disk。（本人會說這句話是因爲我的電腦本身似乎有點問題，即使一切配備皆符合說明書，仍有時會當機…）幸好第二次便順利地載入了，但是，惡夢才剛開始……。

正當我興高采烈地進入遊戲後，發現只要一和別人 talk，就會被一些奇怪的文字充斥整個螢幕幕，不然就是在對話欄中出現亂碼…，當時我的表情是你們所無法想像的 -- 七竅冒煙、眼冒烈火、口吐白沫、手指打結…此時心中閃過一個念頭 -- 中毒了！但經過了防毒系統的檢查下，根本沒有半隻病毒溜進來。我偏不信邪，一試再試，試過所有的方法，包括去除自動執行檔、放棄滑鼠、停止 EMM386 的執行…，但所得的結果仍是 -- 當機。

但是它仍然受我的喜愛，而我打算改天換部電腦後，再與它好好地 Happy 一下。這部遊戲值得一提的，除了上述的那些之外，還有一大堆優點：如畫面，即使你用跑步的速度，再加個急轉彎，畫面仍是可順利接上，而不會有瑕絲不相稱，而且畫面又柔合，不會使眼睛感到難受，只可惜視窗太小了點…。但它仍是我覺得非常棒的遊戲，唉！不多說了，我要再去試一試了，下次見！

陳重德

隱月傳奇

這套遊戲買回來也已經有一年的時間了，魔王專恩也不知死了幾次，但我一直捨不得把它「砍」掉，只因爲玩起來回味無窮，但也有一些疑問要請教：

<u>第一</u>：爲何契爾班不親自出馬？其實若他不親自出馬，只需在片頭動畫部份加上一句「由於某某原因，所以要委託



隊伍去調查」之類的話，這應不會增加多少成本，但可以使片頭更完整。而且這應算是一個很大的疑點，不知最初爲何没加上去？

第二：遊戲一開始，隊伍在森林中，沒有路回城中。這樣一來，最初隱月神殿的建造就有問題。而且森林内的生物（包括神殿的守衛），食物與水的取得也有問題，更別提魔王專恩的部隊如何去深水城了。

第三：一些謎題的難度太高了些，尤其在牆壁是天青色之塔的第二層，地上有五個機關地板，要向南、北的傳送點各投三樣東西，而且步還不能踏錯，如此才能打開北邊的門。這裏如果不看攻略本，不知誰可以開門。

它雖然有上述的缺點，但整體而言，它仍是一個非常不錯的遊戲，值得一玩再玩。

W.C.C

南海霸主

在雜誌上看到遊戲介紹，心中大樂，正是自己喜歡的類型（策略式的模擬經營）。趕快弄了一套來玩，至於觀感則是一籮筐。請玩家靜靜聽我道來。

遊戲的名稱取得不錯，蠻有氣勢，所選的主題正好是現今南亞各國所矚目的南中國海石油礦產。而在遊戲進行上也跟實際採礦作業很像，讓人有在眞正開採石油的感覺。

考據詳實的中國海地圖及高解析的動畫畫面，令人讚賞，設計公司在此也花了不少精神，而這也是我喜歡它的原因之一，如果雖有好的內容架構，而其美工不怎麼樣時，亦會減低玩者的興趣。

然而本遊戲有幾點實在讓人不喜歡，像電腦作弊作的太兇了，當我的石化工業，在30%時它已投資到60%以上，換了好幾種方式策略都一樣，眞是令人跺腳。而女祕書老是在我們採勘禁採區域時出現，且畫面消失得好慢影響我們作業時間，實是一不好的設計，爲什麼設計時不將禁採區域用其他顏色區別，方便玩家進行遊戲呢？另外就是當開採到大面積時，實在有夠累，事事要玩家事必躬親，既然有女祕書的設計，爲什麼不再多設計一些助手解勞，讓玩的人手忙腳亂誰會有興趣再玩它呢？也許這只是個人觀點，但更希望設計公司能站在我們玩家的立場來設計遊戲，相信對大家都會有幫助的。

葉曉嵐

卡耐雞的人生指南

基本上本遊戲是一個具有內涵的遊戲，將人生百態以幽默簡要的方法表現出來。一方面也相當寫實，例如：擁有聲勢顯赫的父母，將使你不致輸在起跑點上。不僅在天資方面略優於其他人，並且在一開始就會有人幫助你，使你一天的時間不只24小時。另外當你與別人有利益衝突（侵犯到別人的領地）時，會造成兩人關係惡化，等友誼降至一定程度後，他甚至會放置一些阻礙物，使你的人生大道充滿重重波折。

在畫面上也承襲了光譜公司一貫的風格，簡潔可愛，尤其是時間娃娃，有許多不同的造型，而且個個逗趣可人，再配上音效，感覺很輕鬆愉快。

但是，個人還是覺得有兩點需要改進，像即使你已達到所有行業的最高峰，甚至當上了總統，照理說已經沒有目標可供追尋，可是你仍必須日復一日地熬到60歲才可退休。尤其當你抓到絕竅時，太約30多歲即可當到總統，而往後的時間眞是無聊的緊。

再者，談到片尾畫面，本以爲是如同美少女夢工廠系列的動畫，將表揚我們過去的成就與重溫這些平來的成長路程，沒想到，就只有一張生日蛋糕與兩隻小雞在旁祝賀的圖片，而且每一種行業的結局畫面都相同，令人好不失望，希望光譜公司以後能多注意結局的製作。

KNG







遊戲獵人





●出版公司／大　宇

■本文作者／L.Y.C

在一年前，由大宇公司所推出的『天使帝國』，尚未推出時，就引起了許多玩者的注意。在中文戰略遊戲仍然不多的當時，以美少女爲戰鬥角色的『天使帝國』，融合了戰略及角色扮演遊戲的雙方面特色，不僅有類似角色扮演遊戲的人物升級系統，提供了多變化的戰鬥發展，還有在高解析畫面之下，精細而不失可愛的人物肖像、逗趣的動態戰鬥畫面、以及結構完整的故事地理背景，這些因素促使『天使帝國』在上市之後，就引起了相當大的轟動；雖然當時有人批評它『類似』日本的某些美少女戰略遊戲，但是反觀今日，大多數的遊戲不也都有日本遊戲的影子嗎？至於AI（一般所稱的人工智慧）不佳，這也是國內一般戰略遊戲的通病，因爲實際寫過戰略遊戲的人，都知道要作出又好又快的AI，可說是相當難的一件事。



當一個遊戲銷售得不錯時，通常推出的公司都會再想辦法推出二代，因爲前一代遊戲之賣座，也就是第二代之『保證套數』，這對做遊戲的國內公司而言，自然是再好不過了。也許基於這個原因，在不久之前，大宇公司推出了『天使帝國』二代（以下簡稱AG2），果然又造成了不少玩者的話題。筆者花費了數天的時間，好不容易才玩完了這套遊戲；原本認爲可以喘一口氣，休息一下了，但是在主編的『要求』下，也只好乖乖地交出這份稿子。

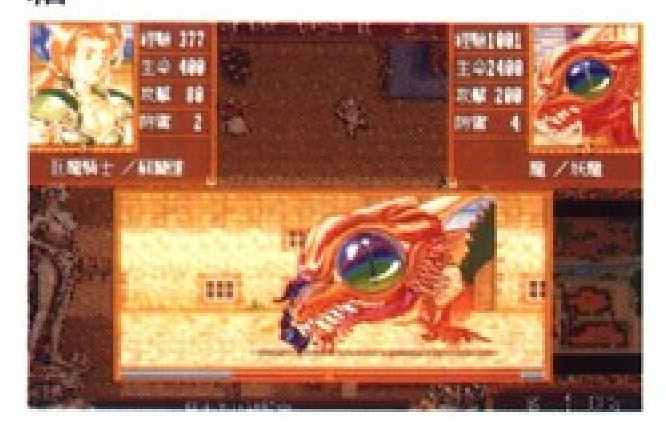
可能是爲了顧慮到各階層玩家的水準，所以在遊戲一開始時，AG2提供了四種難易程度，讓玩家來選擇適合自己的難度。不過說實在的，這些難易度只是在敵人的作戰屬性上作些調整，AI上並沒有什麼不同，所以一般玩家大可以不用虐待自己。在戰鬥規則上，則與一代相同，就是人物在遭到直接攻擊時，會予以反擊，但是被弓箭或法術等間接攻擊時，就無法加以反擊。法術則無法力點數的限制，所以法師可以盡情地轟炸敵人，而沒有法力耗盡的顧慮。比較特別的一點，就是加入了狀態的屬性，人物在遭到某些敵人或法術所攻擊時，可能會中毒、混亂、禁咒（無法施法）、攻擊及防禦力下降等；若被敵人所施展的冰雪法術所波及的話，還會在一回合內無法行動。

AG2與一代比較起來，做了某部份的變動，首先是戰略地圖上的人物圖形，由原本的側面圖形改爲正面，但是也與一代相同，都是可愛的SD造型，而且是以兵種職業爲主，因此角色的獨特性就較薄弱了些；不過就戰略遊戲而言，以兵種來區分反而比較合乎戰場需求。只是人物在移動時，只有正面的圖形，或許加上面對其它方向的人物圖形，會更有眞實感些。

在戰鬥動畫上，就比一代要好得多了。除了畫面更大更華麗之外，背景的多捲動效果，可說是迫力十足；而各種人物的攻擊方式，也都十分生動有趣，譬如叢林戰士的化身攻擊，咒術師的滑板攻擊，都會出人意料之外。另外還有一點，就是如果你常接觸大型電玩的話，可以發現士兵及鋼鎧戰士的攻擊方式，頗類似某知名格鬥遊戲的某位女劍士哦！

在人物升級系統上，比一代複雜了些，大部份的人物都是由最基本的士兵開始，在滿足升級條件之後，便可轉職爲其他更強力的的兵種，而每個兵種則可能再轉職一到兩次，而變成該兵種中最強力的職業。依筆者的作戰經驗，巫師及叢林戰士可說是兩大強力的角

色，前者的冰雪法術可以凍結住範圍內所有敵人的行動，任我方予以宰割；後者則攻擊時會使敵人中毒，可大幅降低對方的生命力。至於其它部隊的能力，則在後面再予以略為介紹。



在作戰AI上，這可是戰略遊戲的命脈所在，也因此格外重要。不過AG2中並不是很聰明，最明顯的部份，就是僧侶系的敵人經常在其他部隊大舉侵攻時，仍待在原地使用些回復或破邪的醫療性法術，使得前線的部隊在被誘離後，得不到後方的支援而逐一覆滅；而這些僧侶的下場，也只有被人當靶來練功了。原本AG2中設



有集體行動模式，但除了就地休息外，全移動及各自作戰的表現都不算很好。不過老實說，目前的國產戰略遊戲，本來就很難做到較聰明的程度，所以AI的好壞，並不能用來抹殺作者的製作苦心，這一點希望國內的戰略玩家能夠體諒。同時也希望在不久的將來，國內的戰略遊戲水準能夠再加以突破，那就是玩者之福了。

在音樂及音效部份，也有相當的水準，除了蠻不錯的背景音樂外，人物在攻擊及挨打時的語音，以及攻擊或法術的特殊音效，也製作得蠻有趣的，對於玩者而言，良好的音樂及音效，可以提升遊戲整體的遊戲性，畢竟現在的遊戲除了內容之外，在聲光效果上都還得有一定的水準，才能夠吸引目前的消費大衆。

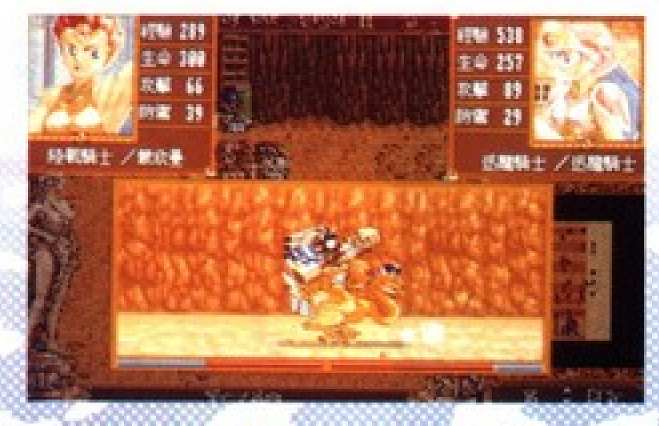
就整體而言，AG2的各方面表現的都還算不錯，不過有一點，就是關卡略多了些，玩久了可能會有點煩，所以玩者最好不要想要一口氣玩完，那可是頗累的事。另外一點，就是兵種升級的適當與否，對戰場的影響相當大，像一般玩者如果沒有巫師的話，在後期可能會遭到苦戰，使得有些玩者在這時不得不放棄先前的進度，這是較為可惜的地方。不過筆者在玩過AG2之後，還是會給它不錯的評價，畢竟這是一套娛樂性頗高的遊戲，對一般玩家而言，它算是相當容易上手的戰略遊戲，只要你能夠以輕鬆的心情去進行，應該可以獲得不少的樂趣。

兵種能力簡介

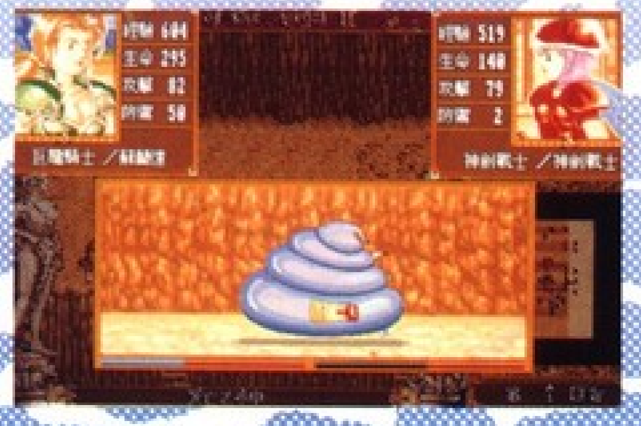
以下是筆者在遊戲中對於各種兵種的評價，特地提出供玩者參考：

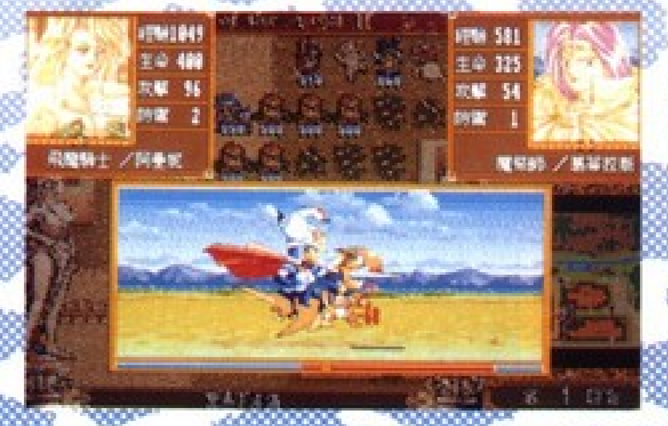
大多數的戰略遊戲中，飛行部隊都是威力強大，又具有高機動性的部隊，所以除了主角妮雅之外，應該再練出數名飛行部隊，以發揮高速突擊，並以量來保有強大的攻擊力。至於主角妮雅，因為有些關卡是妮雅到達某處後便算成功，所以將她轉成飛龍騎士，可說是不錯的選擇，而且飛龍騎士在攻擊後尚能飛離該位置，可以充份發揮『打帶跑』戰術。妖龍騎士則沒有什麼特色，所以反而不如飛龍騎士來得有用。

在地面騎兵部份，除了獸騎士在攻擊時會降低敵人的攻擊力之外，巨龍騎士也可以使









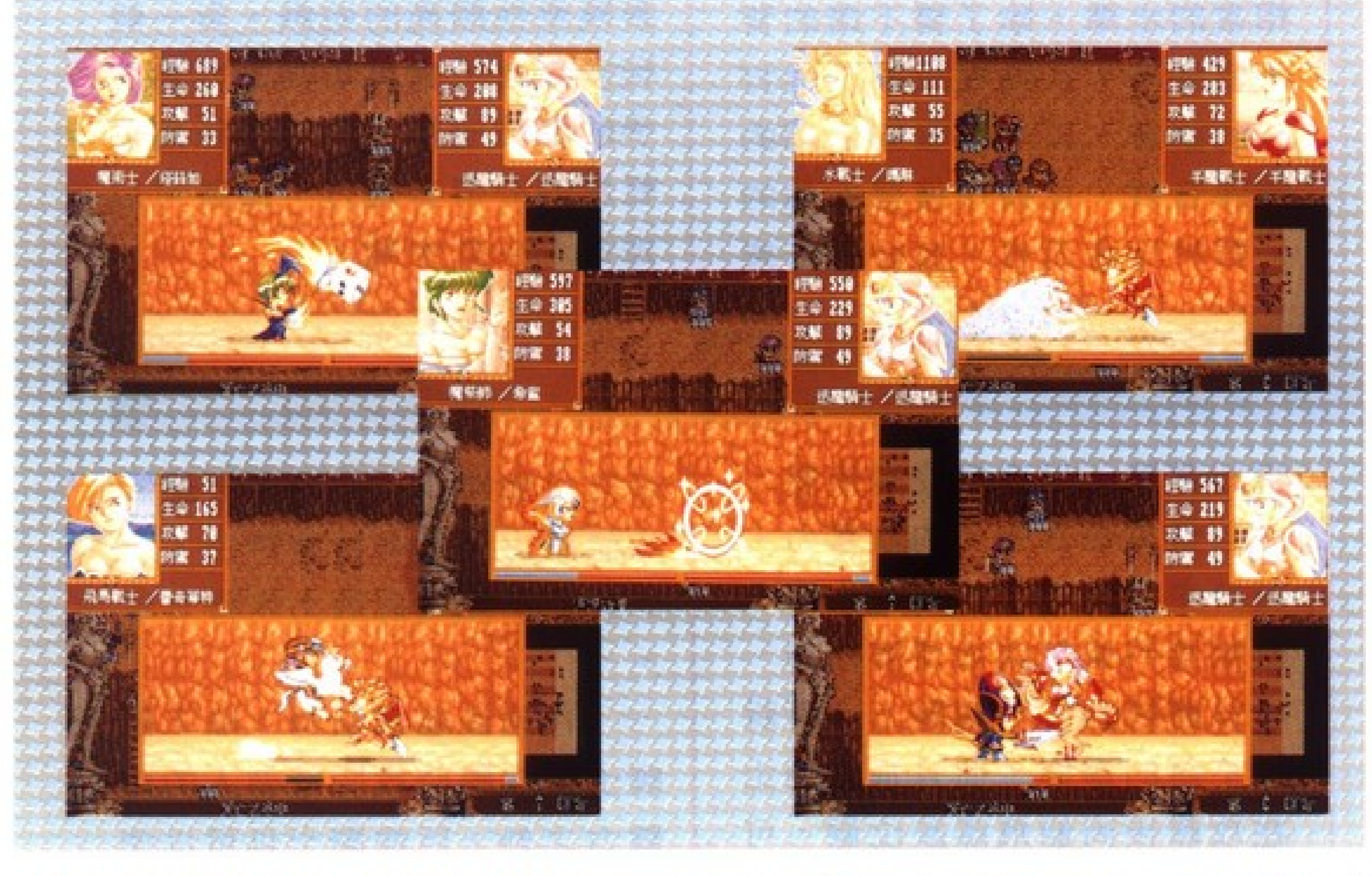


用可波及全畫面敵人的腳踩攻擊，而且隨著等級的不同，還可以分成三種踩法。不過要小心別對錯目標，不然可是會踩到自己人的。至於迅龍騎士，雖然號稱可以閃躲弓箭，但因為是以亂數決定命中率，所以不甚可靠，它唯一的好處，就是高達十五格的高移動力，可以瞬間接近敵人攻擊。獸骨騎士則因為沒有特色，不建議採用。

戰士系的部隊可說是AG2中肉搏戰最強的部隊。在注重攻擊的戰士系方面，魔劍戰士可以降低敵人的防禦力，邪劍戰士則可以使敵人混亂，都具有很好的附加效果。巨斧戰士雖然是攻擊力最強的，而且敵人無法反擊，但是在敵人的包圍之下，反而沒有上述兩名戰士好用。防禦型的戰士方面，叢林戰士可要比無啥特色的魔鎧戰士好用多了；前者不僅防禦力僅略遜於魔鎧戰士，其它部份則強了許多；尤其是攻擊後會使敵人中毒，而中毒的敵人每回合都會降低一半的生命力，連最後的頭目都有效哩！

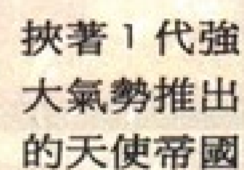
在長程攻擊系的部隊方面，魔弓兵雖然可攻擊指定目標之間的所有射程之敵人，但是因為威力不大，所以後期就較難派上用場。弩兵在前期雖然也相當好用，但是在後期就有威力不足之感，不過仍可以配置一兩名，以對付麻煩的法師集團。

法師系方面，又可分為回復系的僧侶系、輔助系的祭司系，以及攻擊系的魔術士系三方面。在僧侶系方面，祈禱師的高級回復及祈禱都相當有用，而魔導師的高級治療則是效果卓著，所以可以視需求而定。祭司系的魔祭師及咒術師，前者是屬於法術全能型的，但是威力有限，不過可以恢復狀態的破邪倒是挺有用的；咒術師則擅長對付敵人的輔助性法術，尤其是施毒可說相當有用；至於禁咒法術則因為無效果，所以不用也罷。在魔術士方面，妖法師的炎爆對單一敵人極強，而魔法師的雷擊則可以攻擊廣範圍的敵人，如果部隊中有三、四名妖法師或魔法師的話，是非常強有力的後援戰力。巫師的冰雪法術，可說是所有部隊中最好用的攻擊方式了；雖然不能直接傷害敵人，但是可以將敵人冰凍住，使敵人無法反擊及行動；也就是說，只要有部隊被冰雪法術所波及的話，大概就只有任人宰割的份了。所以巫師是一定要擁有的部隊，不過整個部隊中，有個一兩名巫師也就綽綽有餘了。

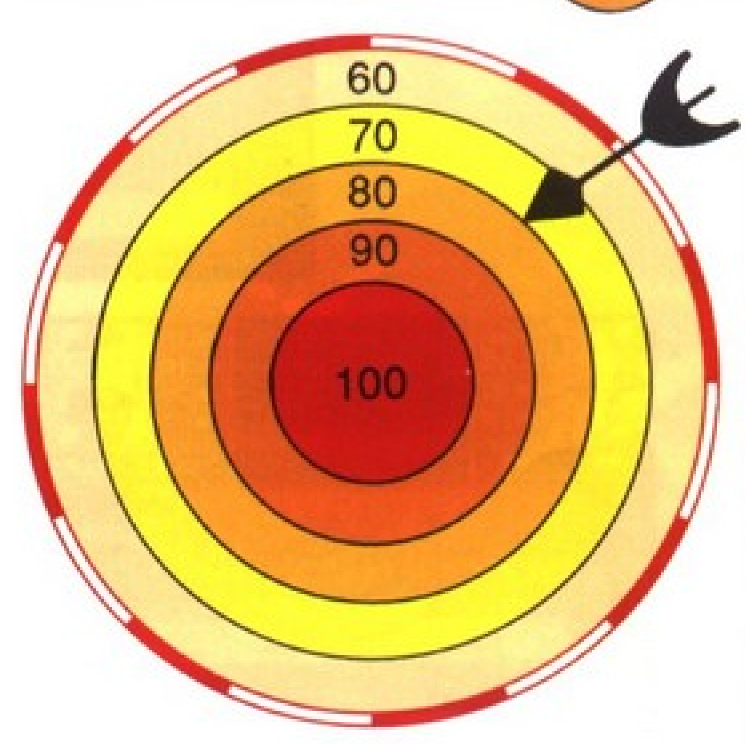


群英會審 VER 2.0

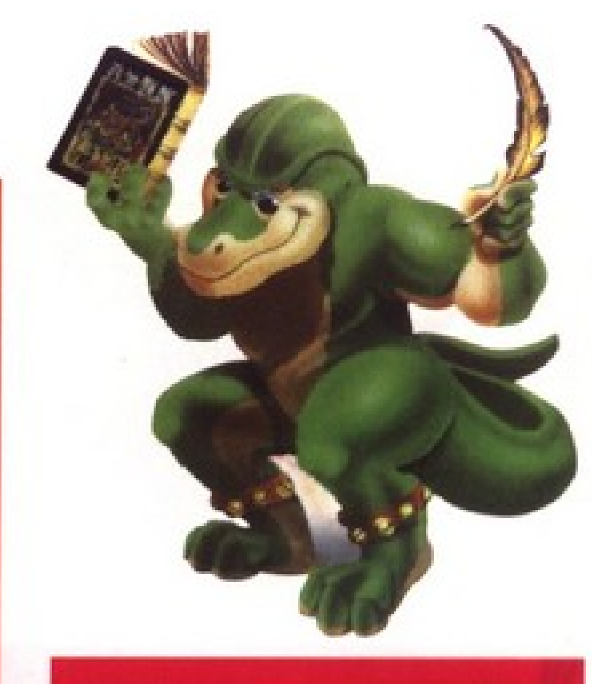
Dracula	阿達	捲毛
漂亮寶貝再度出擊，遊戲增加不少的戰鬥小動畫活潑有趣，且二代戰鬥設定上新增勝利及戰敗條件，不會像一代一樣須戰至一兵一卒才能分出勝負，不過遊戲戰鬥太多，想玩完須得有耐心。	挾著1代強大氣勢推出的天使帝國2，表現並無期待中那麼的好，令人有些失望。遊戲裏的AI實在不高，劇情也不夠緊湊，不過整體而言，遊戲本身還是有其基本的水準。	長大後的“妹妹”，除了身材更具看頭之外，智商（AI）似乎沒什麼長進，甚至有點……。但值得一提的是轉職系統較之Ｉ代稍有變化，戰鬥時的小動畫也趣味十足。



群英靶場







遊戲獵人

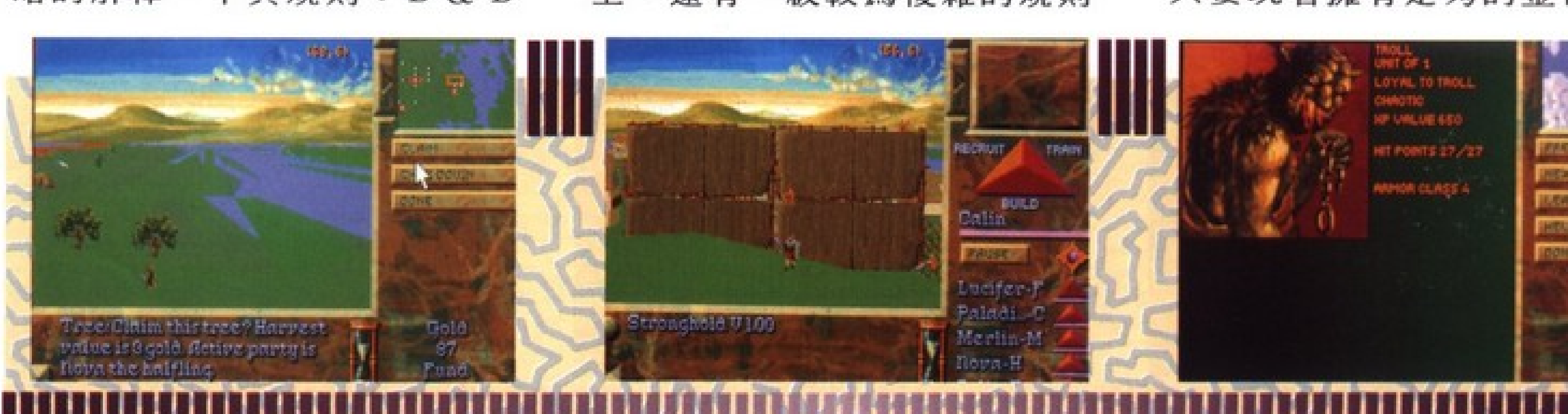
●出版公司／軟體世界

■本文作者／Lucifer

捍衛江山（Strong Hold）和 Fantasie Empire 是 SSI 和 TSR 合作期間少數的 Dungeons and Dragons 系列的遊戲，現在雖然據說兩家公司要拆夥了，但在這兩家公司合作期間所推出的遊戲都至少有一定的水準，下面就讓我們來看看捍片是不是也具有相當的水準……

規則緣起

許多玩者在看到 Strong Hold的時候可能會以爲這套遊戲只不過是在趕文明帝國（Civilization）的熱潮所拚湊起來的遊戲，但根據筆者對 TSR 公司出版的 D & D 規則的了解，這個遊戲的規則並不是憑空捏造出來的。筆者在這裏先大略的解釋一下其規則：D & D 的規則最早是由紙上遊戲發展而來，其遊戲其實十分接近國內玩者所了解的金盒子系列所採用 AD & D 的規則，有各類種族、六種屬性、AC，遊戲的進行也是由一位稱爲地下城主（Dungeon Master）的人來以六種分別爲四面、六面、八面、十面、十二面、二十面的骰子來決定各種事情的進行，與 AD & D 系列最明顯的不同是它的 Basic Rules 中並沒有除了地下城之外的環境，也就是說玩者一開始就直接進入地下城，探險結束也是直接就離開地下城，等待下一次的冒險，而沒有中間的過程，自然也少了地形、天候、國界、交通工具等的考量，所以算是一種十分簡陋、容易進行的新手級規則，在 D & D 的 Basic Rule 之上，還有一級較爲複雜的規則，稱爲 Expert Rules 專家級的規則，它的周詳度比較接近 AD & D 的規則，它納入了野外冒險的部份，包括冒險者的載重以及旅行速度間的關係，冒險者可以搭乘包括馬匹在內的交通工具，以及一般的隊伍在野外可能遭遇的諸如：迷路、飢餓、狩獵等問題，同時也納入了較爲接近眞實世界的政治糾紛及諸候間不斷征戰的設定，當然它也加入了讓玩者興建自己的城堡及經營自己封地的規則；根據筆者手上的這一本由 Gary Gygax 和 Dare Arneson 合著的 Dungeons & Dragons Expert Rulebook 由 TSR 公司在1983年 7 月印行的第一版中提到了，當不論種族、職業的玩者晉升到第九級時，也就是具有封號的地位時（只有戰士例外，他不需考慮等級），只要玩者擁有足夠的金幣，就



遊戲獵人





可以建立自己的城堡，並且吸引相當數量的低等級人物前來依附，玩者可以藉著收取稅金來當做自己營造帝國的基金，規則中還提供了一份十分詳盡的各種建築的造價、時間，以及所需的人力及專業人才來供玩者使用，而現在 SSI 的這個名爲捍衛江山的作品則正是把這些複雜的規則交給電腦處理、計算的產物；在探討過這個作品的背景規則後，下面所要討論則是捍片搬上電腦之後的表現。

配備需求及音樂音效表現

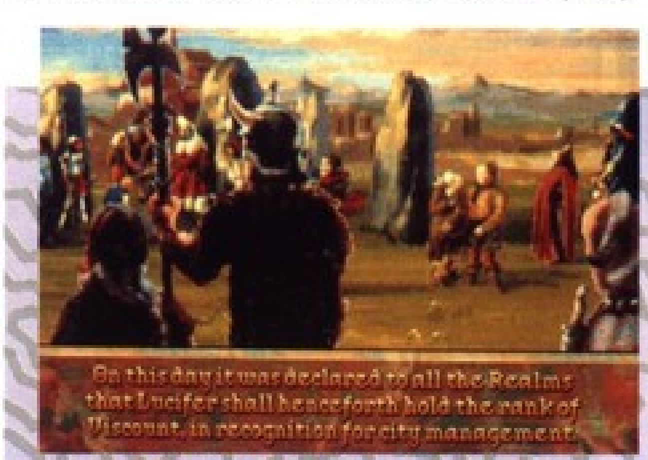
本遊戲在硬體上的需求爲585000位元的主記憶體空間和1000000 位元的延伸記憶體(2MB 的RAM)，以及 6MB 的硬碟空間，同時也必需要一個滑鼠才能進行遊戲，它的音樂和音效則是可以分開選擇的，玩者可以用音源產生器來聽背景音樂，而用 PAS 或 SB 來聽它的數位音效；它的音樂在平時和有特殊狀況發生時都能扮演十分稱職的背景音樂角色。不會太搶眼，也不會太刺耳，它的數位音效則可以聽到流水聲、金鐵交鳴聲、施魔法的聲音、牲畜的叫聲等種類，但十分奇怪的是筆者手上的 PAS 16 在這一部份竟然發不出聲音來，只有開頭畫面的一聲雷聲是正常的，其餘的部份則必需要模擬 SB 才能正常的發聲。

視覺效果

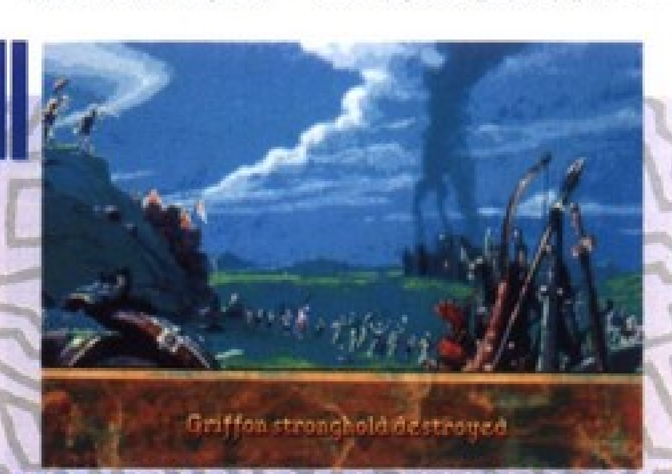
遊戲的整體美工表現雖然不是十分驚人，卻也扮演的相當稱職，遊戲中有許多種的建築物，每一種建築物又分爲三個不同的等級，而每一個種族的建築風格又各自不同，在遊戲進行的過程中光是欣賞這些種類繁多的小建物就可以帶給玩者不少的樂趣，再加上在一個畫面中可以看到不限於目前這一格的景色，若是正巧身在人口稠密的地方，那一片阡陌縱橫，欣欣向榮的景像眞的十分讓人有成就感，至於那些小人物的戰鬥動畫實在是乏善可陳，法術只有六級，效果也不怎麼驚人，再加上一個畫面的大小有限，當大部隊聚集戰鬥時實在讓人看不出什麼所以然來，可說是混亂有餘，精采不足。每數個等級的職業就會有一些不同的肖像；而每種怪獸也都各有不同肖像，只是這些肖像雖不至於不堪入目，但它的美工程度也只能說是平平。

遊戲進行方式及介面

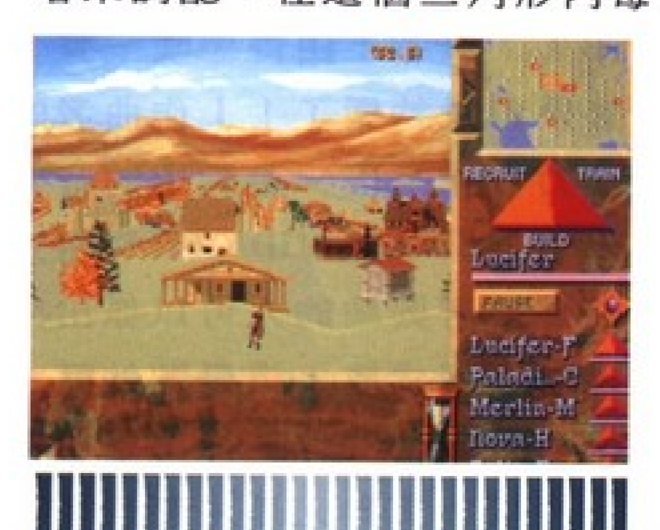
遊戲中玩者可以選擇出一個領袖，並且組成一個五人的隊伍，每一個職業和種族除了戰鬥方式不同外，生產的方向也不一樣，譬如精靈擅種樹、矮人擅開礦，玩者照慣例要小







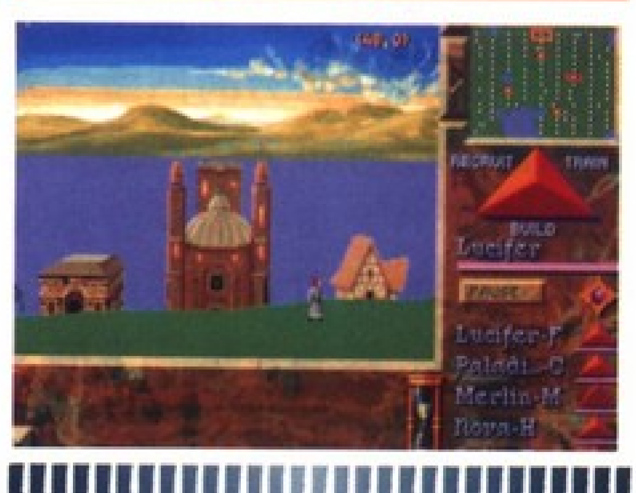
心的調配隊伍成員，遊戲完成的方式則以領袖的陣營不同而有差別，秩序陣營的玩者評價必需達到帝王（Emperor），發展方向重建設，混沌陣營的玩者則必需消滅所有敵人，發展方向重建軍，而中立陣營的玩者則得同時達到上面兩項選擇才行。玩者每一個單位的人力之發展則由一個三角形金字塔來調配，在這個三角形內每



一種顏色所佔的比例就代表了那一種行爲的傾向，玩者可以視情況十分輕易的調整建設、訓練、募員三者的比例，它的作用是完成遊戲十分重要的關鍵，適度的運用它則可以有效的提高有限人力的效率。再者因爲發展到一定程度時，版圖會大爲擴張，如果玩者不能一格一格的加以開拓領土的話，常常會使許多的人力四處閒盪而造成浪費或在勢力範圍內還留下許多的荒地而無力開墾。

本遊戲的人工智慧最多只能宣告領土上樹的所有權，其它的建築都必需要玩者自己下指令（只有住屋可以自動興建），而發展方向也都必需玩者親自動手才行。在最後帝國領土擴張之後，這種工作就變成了一個苦差事；如果能像 Master of Orion 一樣設計會自己調整的許多設定，就會使本遊戲的樂趣大爲增高。另外還有一個較怪的設計，每一片領土都要有一個單位的人力駐守，不然當地的建物會開始頹敗，一旦棄置過久就會〝萬丈高樓成平地〞，灰飛煙滅，這種設計好像住在房中的居民全都全身癱瘓毫無行動能力一樣，一定要將軍隊派駐在這些建築物才會常保如新，這樣的設計同時也有一個副作用，就是玩家在發展到一定程度後所招募來的人就不能出去開拓疆土了，而必需要開始培訓自衛隊，因爲每一個領土上的人力都是鎖死的，戰爭時如果輕易抽調走這些人力則會造成後方的民生凋弊。而且在你攻滅了敵人的堡壘之後，一群敵人會不要命似的衝向你的領土，所以每一次攻擊時都要預留軍隊來做第二條防線，在戰鬥時己方的部隊智慧也眞是夠低的，玩者不能控制軍隊，法師和牧師更常常奮不顧身的和敵人大跳恰恰，又不能保持適當的距離，除非人數佔絕對優勢，不然不擅長肉搏的的部隊作戰結果常常令人跳腳。另外建築的說明也不夠清楚，往往只有標明所需金錢和目前這一等級的功用，並沒有說明下一等級的功能和所耗費的金錢，玩者也不明白某些特殊的建築物多蓋幾幢倒底是會增加效率還是會增加品質。

結　語



捍衛江山基本上是一款十分有趣的小品，相對的它對許多方面的計算也沒有那麼的嚴謹，只是因爲不夠詳細的說明使得玩者必需要自己去摸索，撇開這方面不談，它倒是可以讓平日玩慣了RPG的玩家看看熟悉的角色在另一個類型的遊戲中的不同感受。

群英會審 VER 2.0

Dracula



新型態的策略遊戲，結合了日本、歐美的遊戲型態，除了生產、建築及訓練你的兵士外尙可昇級，擴充領土，且最後尙可帶領你的大軍去攻打魔王取得最後勝利，讓玩家過足勝利的癮。

阿　達



簡單而又蠻有趣的策略遊戲，玩家可依自己的意思來發展自己的王國。音樂頗爲不錯，操作也極爲簡便，相信各位玩家即使不看說明書也都能輕鬆上手。

捲　毛



角色扮演式的人物屬性與著重管理的戰略模式搭配，算是嘗新的組合吧！建構王國時還頗有築城之樂，唯最終的戰役稍嫌麻煩。

群英靶場

60
70
80
90
100



遊戲獵人

鈦戰機

●出版公司／松　崗

■本文作者／Crazy John

『在遙遠的銀河系，正義與邪惡勢力的鬥爭，正悄悄的展開……』『代表邪惡的黑暗原力，正一步步吞噬著屬於正義的光明力量……』

從小，筆者曾爲「星際大戰」中動人的情節，驚人的特效深深的吸引。夜裡，經常獨自仰望漫天星空，幻想著自己是天行者（ SkyWalker ），拿著光劍奮力抵抗黑武士維達的攻擊，也夢想著有一天能坐上 X-WING 的座艙，痛宰那玩具似的TIE FIGHTER。一年前，LucasArts推出了 X-WING ，圓了筆者長久以來的夢想。但我壓根兒沒想到，我竟然能有機會坐進TIE FIGHTER的機艙，嚐嚐駕駛“麵包機”獵殺 X-WING 的滋味。眞是佩服 LucasArts的企畫人員能想到這樣的鬼點子！



因爲TIE FIGHTER（以下簡稱 TIE ）與 X-WING 算是同一個家族的作品，所以偶而筆者會把兩者拿來比較比較，對於從未接觸過 X-WING 的玩家可能會造成理解上的困難，筆者在這裡先對那些玩家說聲抱歉。 OK ，切入正題。

先來談談 TIE 的畫面吧。基本上 TIE 的 3D 圖形程式是沿用 X-WING 加以改良而成。細心的玩家一定發現， TIE 裡面的戰鬥機和戰艦比起 X-WING 要細緻美觀多了，如果你再仔細觀察，就會知道，原來物體不單單是利用多邊形（ POLYGON ）構成，還貼上了材質（ TEXTURE ），也運用了打光的技巧，讓物體看起來更具有立體感。除此之外，戰機戰艦的描繪也加細緻，舉個例子來說好了，在 X-WING 中戰艦尾部的引擎部份只用一片閃動的紅色就矇混過去了，但是在TIE 中呢？不但引擎和機體分開描繪了，甚至連引擎噴嘴都清晰可見。也由於這些先進的技術，使得某些時候會造成延遲，尤其是不幸當戰鬥機滿天飛，再加上幾台戰艦穿梭，畫面的跳動就相當的明顯了。當然，比起陸空戰將（STRIKE COMMANDER）或太平洋戰將（ PACIFIC STRIKE ）來說，要好的太多了。

音樂大致維持前作的水準，不過因爲你代表的是黑暗原力、邪惡的一方，所以整個樂風給人的感覺比較陰沈。筆者第一次進入遊戲時，MIDI傳來一陣熟悉的音樂，嗯，原來是標準的STAR WAR進行曲，突然樂風一轉，變成黑武士進行曲了！筆者不由得感嘆一聲『接得眞是妙極了！』作曲者的功力可見一斑。遊戲中的音樂都是以標準的 MIDI FILE 格式儲存，有興趣的人可以抓出來，找個程式放，這是題外話。筆者把遊戲的音樂抓出來研究後發現， TIE 光是主題音樂就有31首，作戰時的背景音樂更多，有 140 首。或許你會問，爲什麼需要 140 首？作戰時，你不妨張大耳朵仔細聽，會發現音樂張力會隨著作戰情勢而升高，充分發揮烘托的效果。所以就音樂部份來說， TIE 算是非常成功的。 音效部份則是直接錄音再由音效卡放出來，效果自然不在話下。

遊戲中的船艦也比前作要多了不少，像曾在電影中大出風頭，也最受人喜愛的千年鷹號（遊戲中名爲柯瑞安運輸艦），經常出現擔任運輸物資的角色。有一款僅在原著小說中出現過的Z-95（據說是 X-WING 的前身）也被搬上螢幕。太空中最堅實的城堡 -- 太空站也活躍於各大星系間宛如星系守護神。也多了一些奇奇怪怪的船艦，例如補給艦。當你的飛彈魚雷用罄時，可以回去補給後再重新投入戰場。另外反抗軍的秘密武器 B-WING 也加入戰局。到了遊戲後期帝國也會有兩款新的戰機加入 -- TIE ADVANCED和 TIE DE-

FENDER。縱觀TIE的戰機設計，可以說是種類繁多，目不暇給，可是比例上似乎有點問題，戰艦好像小了點（個人感覺）。某些戰機強的不像話，例如TIE ADVANCED，火力比原來的TIE INTERCEPTOR強，也加裝了投射護盾和超空間引擎（Hyper Engine使戰機擁有光速飛行的能力），理論上靈活度和速度不減反而大幅度增加?!TIE DEFENDER更誇張，四挺雷射炮，兩挺離子炮，16枚魚雷，光束武器（BEAM WEAPON），還有強度高達200SBD的護盾（我方VICTORY級驅逐艦的護盾也不過200SBD！），速度竟然可以達到280！太不合理了。我想，駕駛這些戰機去轟反抗軍好比開最先進的YF-22打二次大戰時的P-51，反抗軍根本毫無招架之力！也難怪最後幾個戰役中，我們都忙著敉平叛亂了，希望下次LucasArts要出續集時，稍微注意一下戰機強度的設計。

TIE的武器系統比起X-WING，玩家多了許多選擇，除了原有的飛彈（Missle）和魚雷（Torpedo）外，增加了Heavy Rocket和Heavy Bomb，到了遊戲中後期，還會出現新研發完成的Advanced Missle和Advanced Torpedo。只要任務許可，你可以自由選擇你喜好的武裝出擊，是一項相當體貼玩家的設計。平常筆者最喜歡攜帶Heavy Bomb轟炸敵人戰艦加分，看著一艘艘戰艦喪身你手中哪種快感，眞是不可言喻。

LucasArts這次爲了順應民意，特別將難度重新調整，任務目標分成兩類，一類是主要目標，只要你完成了這個目標就能進入下一個任務，不用像X-WING要完成所有目標才算成功。另一類是次要目標，通常是帝國的密使指派給你的，如果你能完成次要目標，就可以知道一些帝國內部不爲人知的秘密，也有人稱之爲多線劇情。其他還有加分用的目標，要不要完成對戰局沒什麼影響，頂多就是加加分。除了任務較爲簡單之外，TIE也特別爲了反應比較“不靈敏”（就是遲鈍）的玩家開了一個後門，就是當你怎麼玩都玩不過去時，可以打開無敵選項（武器無限使用，護盾不損），一樣可以過關。如果這樣你還玩不完，那我沒話說了。老實說，我滿欣賞TIE的難度設計，不但老手玩的過癮，菜鳥也能玩的盡興。

不過在任務設計上我就有點小小的怨言了，前幾個戰役還好，都是跟反抗軍和海盜作戰，可是到了後面幾個戰役，都是在敉平叛亂，玩來玩去都是在打自己人的飛機，那種感覺眞的很不好。有一次我駕駛GUN BOAT和TIE ADVANCED纏鬥了近一個小時才打下了六架，都快瘋了。最後兩個任務，甚至連Darth Vader都跟你一起出任務，帝國眞是沒人才了！難道是因爲TIE戰機太強，打反抗軍沒意思，所以才設計讓我們跟自己人打嗎？



總結來說，TIE是個不可多得的好遊戲，除了我方戰機太強以及任務設計有點小小的缺失外，可說是完美了。強烈推薦你趕快去買一套來玩，你會滿意的。對了，沒有搖桿的玩家記得弄一支來，否則會玩得很痛苦的。

群英會審 VER 2.0

Dracula



盧卡斯跨行搞遊戲之後，同樣的大受玩家好評，本遊戲的武器配備及船艦項目比以前多了不少，可說是能讓玩家値回票價，而無敵選項更能讓菜鳥玩家玩得Happy。

阿達

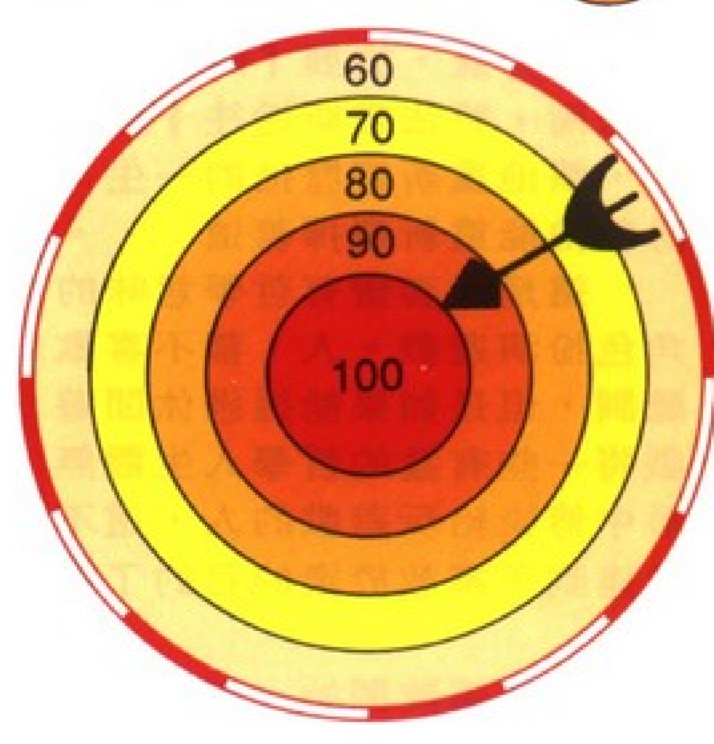


駕駛著火力較強但幾無防護的鈦戰機確實也是頗爲刺激的事，一旦被流彈打中，則馬上便得上西天了。難度高，不過仍然相當好玩。

捲毛

若與X-Wing比較，最基本的畫面與音樂的表現，自是令人激賞，但最精彩的還是感受黑暗原力的召喚，坐上TIE FIGHTER的機艙追殺帝國軍，哈哈！眞是「道高一尺，魔高一丈」啊！

群英靶場



遊戲獵人



●出版公司／佳帝安

■本文作者／彭日貴

一位曾經叱吒風雲、呼風喚雨、殺人無數、殘酷至極的黑騎士法帝斯突然忘了自己是誰？也記不起曾經做過的任何事。他是生性殘酷？抑或環境所逼？

如果讓你有機會重新來過，你要如何選擇你的一生呢？修道院的聖導士露依也覺得法帝斯不應該是那麼殘酷無情的人，因此她決定要開導法帝斯。



風雲變色的戰場𠵱不是蓋的

一日，大魔王靡下追殺法帝斯，來到了修道院。在千鈞一髮之際，聖導士露依及衆祭司齊聚力量，施展『時光隧道』法術，將法帝斯送往『從前』，讓他重新經歷他的一生，盼望他能重新選擇善道……。

這是一套蠻有哲學意味的角色扮演遊戲。人，都不喜歡聽訓，但是如果能透過休閒遊戲將一些有益的哲學人生觀無形中傳染給玩遊戲的人，這不就達到了寓教於樂的目的了嗎？

從修道院開始，每個地點都有不同的人提供線索，當然免不了他們都有不同的困難，法帝斯在穿梭各聚落之間，除了去探究自己眞正身份的主要任務之外，以一位好打抱不平的武士，勇於拔刀相助去幫忙有困難者解決各類的困境，完成各類的支線任務。因爲法帝斯只是一位普通的武士，在面對不同的挑戰時，需要有各路英雄好漢的相助，其中有「聖導士」露依、「乩童」王定錩、「拳法家」李鎧、「公主劍士」法蘭、幻魔等，他們會適時的在不同地點出現，透過這些人的不同功夫及特異功能，



這呢大仙--擺歹鎌

一一去解決了各類的難題。

當知道眞正身份時，在善或惡之間的抉擇，是當一位叱吒風雲的魔武士呢？還是一位伸張正義維護公理的聖武士呢？這是法帝斯的難題，也可能是你我的難題。

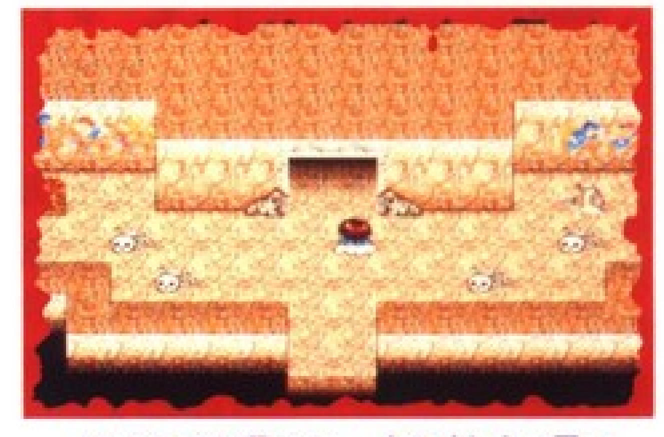
隨著不同對手的出現，從簡單到艱鉅，有時是只有一人，有時是衆多圍攻；因著場景的漸漸延伸，攻擊對象功力也逐漸增強。面對一些重要關鍵對象時，使用的攻擊策略也有所不同，有時「一般攻擊」它的殺傷力反而較強；當然等級的提升，以及配合武器和配戴物品的不同，促使我方伙伴們的功力、技能漸至佳境。由於不同人物的配搭，在攻擊時，可以看到各種功夫及技能的展現，廝殺劇烈時，有閃電或瞬間螢幕變成黑白的精彩畫面。



瞬間移動讓你到處玩

「瞬間移動」的技能，可以提供劇中人物前往想去的地方，不必再辛苦的爬山涉水或歷經怪物的攻擊，在執行過此功能後，「咻」一聲的降落目的地，眞是有趣！此項技能在任何地方均可使用，如果你討厭練功，不妨多利用此項技能，可幫你節省不少時間。

劇情的安排仍保持著傳統 R.P.G 的色彩，在練功、行走、或過關時的頻繁攻打，有時即使一個轉身或是面對牆壁都會有一場格鬥，太多的怪物攻擊，似乎在拖延時間，只有利



烏漆嘛黑的，好嚇人喔！

用「逃走算了」脫離無聊的戰爭；但有時卻又無法逃脫，只有忍受無味的攻打。

在整個故事中，線索的提供地點有將近廿個的城鎮、村落、遺跡、山道……等，每個不同地點的畫面設計有不一樣的呈現方式。特別值得提的是「乩童塔」，迷宮通道的設計在不同的出入口，有不一樣的場景出現；尤其是加上創新的「繩索」攀搭，使得玩者有如發現新大陸一般；如履薄冰似的探尋不同「繩索」的盡頭，就會發現有寶物、破關的關鍵物，在通過狹窄的走道時，必須要步步為營，稍有一疏忽，就會掉入另一個迷宮通道或是最上層的入口。



塔之神太醜了吧！

其他如隱形的門、牆壁、山道、樓梯轉折處，這些出入口的設計需要玩者多加注意，稍費心思、時間去尋找，如能找尋到，有時配合著「原地搜索」的技能，當打開或發現某些特別的關鍵物（點）時，就能有另一片新的天地；其中的快感，只有身歷其境的人才能體會得到。例如：「傭兵村」中老婆婆的大門出入口，「商人港」內有陰影下的商店門，沙漠裡「祈願塔」的變動進入口……等；與「機能改變」中的記錄保存配搭使用，可以把重要的發現或過關處一一記錄，以備當機或不時之需（GAME OVER）。

當筆者非常專心於過關斬將時，常被突來的臭蟲所困，直叫人氣得牙癢癢的，只有重新開機，勿再重蹈覆轍。這些臭蟲有：

1 「乩童塔」內迷宮通道中，較小十字架鏤空處的上方走道，只要一走到此處左右的來回走動，螢幕就會出現一片雪花，畫面變得亂七八糟，程式當機，無法繼續下去。

2 「商人港」內，打敗商業工會進門處的護衛、惡毒的會長後，再回去商業工會時，劇情應是已換新的會長，但是他們仍在原地，再與他們對話後，回答內容和未攻打前一樣。

3 五個伙伴拆夥後，隊伍中只剩三個人時，每次戰鬥時螢幕上是出現三個人，可是指揮作戰時程式卻以為還有五個人，當選到不存在的那個伙伴時，都還可以正常選擇，可是全部選擇完畢要開始作戰時就當機了，即使是選擇「逃走



寫啥咪碗糕，看攏未？

算了」結果也是一樣，試過各種方法都無法解決。

另外由於敵人出現的頻率太高，玩家很容易就「GAME OVER」，而全隊被大魔王K死後更是容易當機，筆者光是重新開機、輸入密碼所花的時間就已不計其數，眞是令人傷腦筋。

這套遊戲有一個很好的主題，但是劇情的張力卻嫌不足，甚至因為敵人出現的頻率太高會使玩者只重練功而忘了劇情的主線及作者想要表達的箇中精神，這是相當可惜的地方。

其實魔武王這套遊戲的主題：『如果還有機會重新來過，我要如何慎重選擇規畫我的一生呢？』尚有許多可發揮的空間，如果其遊戲進行的架構或方式能採取類似『浩劫殘陽』的模式，相信會更有意思。盼望國人設計的 R.P.G 遊戲能突破傳統的模式，以勇於嘗試的方式為 R.P.G 遊戲注入新生命，相信這也是衆多玩家所樂見的。

群英會審 VER 2.0

Dracula

善惡之間，正邪的選擇是一不錯的題材，也讓玩家娛樂之餘，有一省思機會，唯遊戲前頭動畫較長玩家得有耐心，且遊戲進行時速度較慢對急性子的人來說，可有得等。

阿達



老實說這遊戲有不算少的缺點，比如說畫面捲動太慢、敵人太多、程式有一點小BUG等…然而魔武王裡的人物個個角色鮮明，畫面也相當華麗，所以只要您不是很在意它的小缺點，它確實也頗值得一試。

捲毛



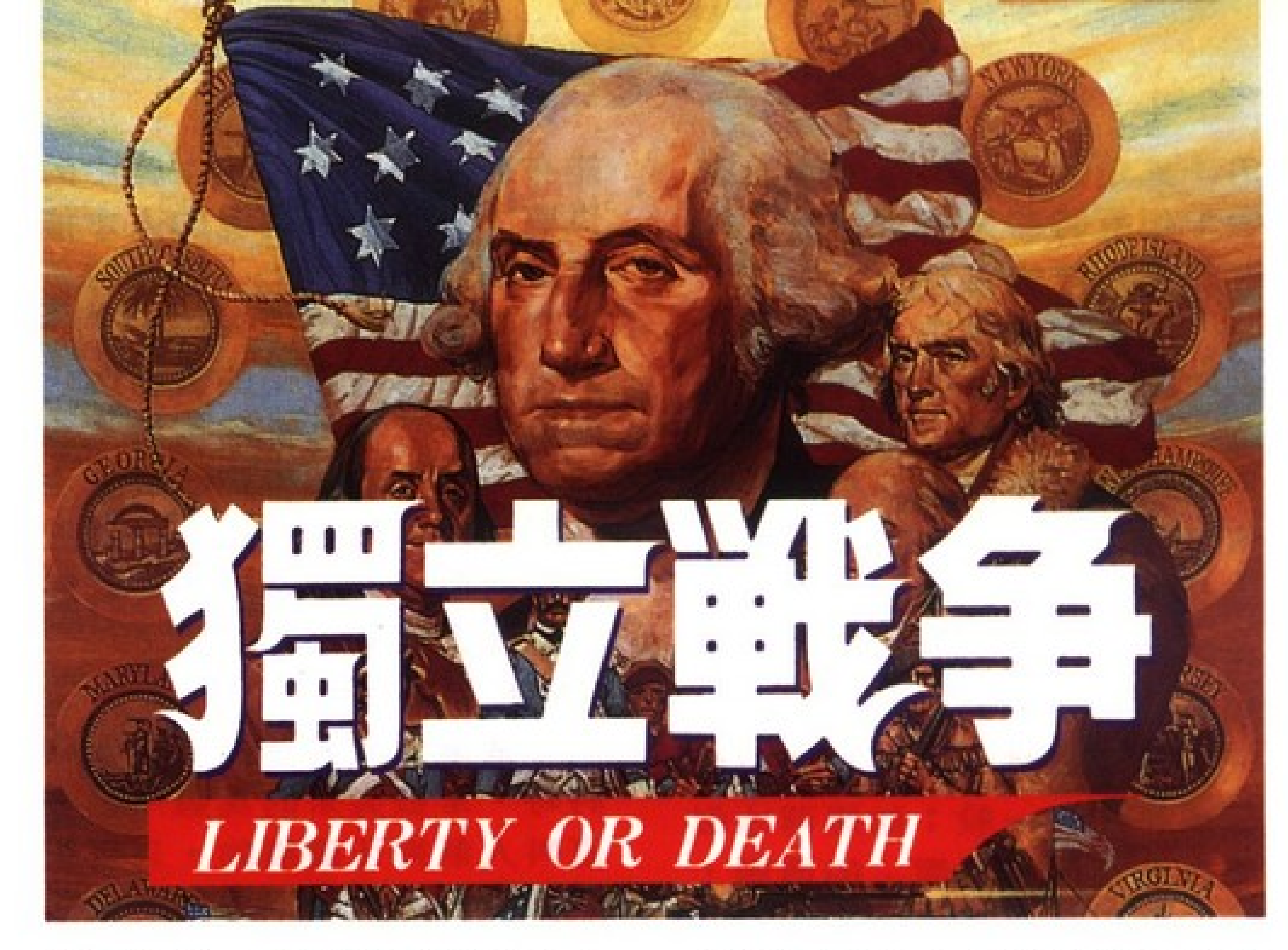
遊戲風格仍難脫太空戰士Ⅱ的窠臼，頻繁的打鬥，有強迫練功之嫌，唯片頭接連的劇情別有風味，能讓玩家參與其中的設計，令人讚賞。

群英靶場

60
70
80
90
100



遊戲獵人



獨立戰爭

LIBERTY OR DEATH

●出版公司／第三波
■本文作者／T.M.C



★ 戰火就此燃燒

「橫渡萬里洋，征戰五大洲，統治千萬軍，稱霸五世紀。」自從15世紀新航路發現後，歐洲許多國家，就利用資本主義與工業化的武裝，向東歐及歐洲以外的地區耀武揚威，以實踐其帝國主義的美夢，而當中以英國堪稱爲王中之最，他在五個洲顯赫的勳業，使其曾一度享有「日不落國」的美稱，而這波殖民風潮一直持續到二次世界大戰後才漸趨没落。

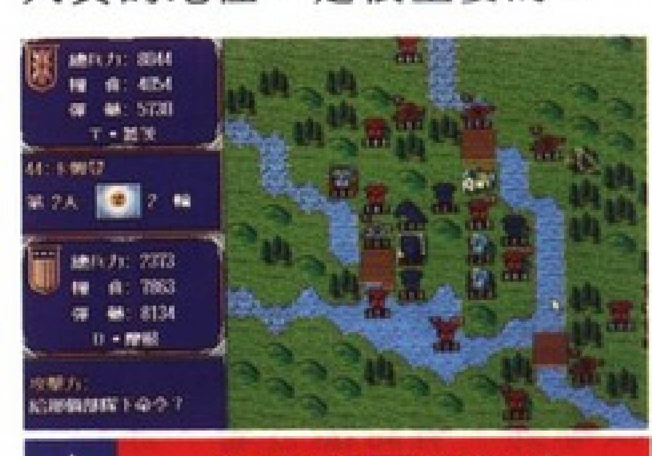
而那一陣陣反帝國，求民主的風暴，最早可追述到1775年的美國獨立戰爭。當時身爲英國殖民地的美國，因不堪重稅待遇，而體認到自主的可貴，於是就在波士頓慘案發生不久後，便憤而揮舞出自由、平等的旗幟，率先向英國霸權正面挑戰，以尋求獨立。如我們所知道的，美方終於如願以償，贏得勝利。爾後，也將人們帶入一個新的紀元，各地反專制、反殖民的革命風起雲湧……。

獨立戰爭就是描繪那段美國爲脱離大英帝國時所進行可歌可泣戰鬥的歷史。



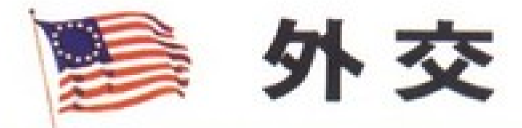
內政

一如 KOEI 以往的遊戲一樣，獨立戰爭可說是典型的歷史模擬策略角色扮演類遊戲，而這典型的歷史模擬策略角色扮演類遊戲（眞拗口），必定是少不了要有內政的指令。此次的內部工作濃縮爲提高人民支持度與安撫中央官員及將領的情緒三項。其中人民支持程度的高低，會影響稅收政策推行難易和駐紮於當地政府人員的處境，而內地政要對你的信任度則會直接左右軍輸補給量及職權大小。至於將領的忠誠度則反應在士兵作戰時的士氣與是否會被敵方收買。如果你無法獲得地方民衆愛戴，導致官員受到砸石頭、丟雞蛋的待遇時，在季節更替所舉行的議員大會上你可能就會遭受非議，並且當不幸有大多數的代表否決你，總司令的寶座將不保，而遊戲也宣告結束。所以提高百姓擁護度，進而提昇政府人員的地位，是很重要的。



★ 雙方近距離衝突





外交

當你身爲美方，且又控制了一定領土後，將會有海外的國家相繼支援你，和你同一陣線。但很諷刺的是，加入你的竟爲曾奴役過美國人民的法國與西班牙。所以筆者懷疑他們的動機，是爲報一箭之仇（因法、西在美洲的殖民地，不久前被英國奪取。）或是如其宣揚的爲維護正義公理。至於身爲英方時，則只好眼睜睜的看法、西與你宣戰了。

所以，外交根本是有名無





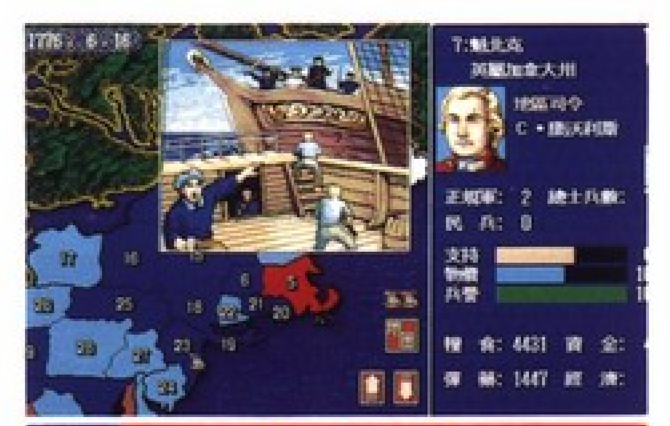
兩種迥然不同的結局



幾家歡樂幾家愁

實，一切端看戰績的成果，如果美國節節勝利，法、西自動會與您同盟（西瓜靠大邊）。相反地，英國鎮壓得當時，就不會發生別國參戰那回事了（世態炎涼）。

戰鬥部分



攔截偷渡客

本遊戲的兵種共分為步兵、騎兵、游擊兵與砲兵。而每一個兵種都有其特性，例：游擊兵無孔不入，可深入山谷及密林，且晚上攻擊力倍增，砲兵則是威力最強，防禦最弱……。但可惜軍隊強弱的計算不太合理，當兩隊人馬互攻時，往往優先看其人數的多寡來決定勝負，將領的戰鬥力及武裝度和士氣對戰局的影響卻反而很有限，實在不太合理。



發表獨立宣言

而在海權至上的時代，海軍可說是不能忽視的一環，尤其身為英軍時，許多補給品都要靠本土供應，所以輸運線的暢通是必要的。但很奇怪的，海軍幾乎不受你控制，它愛開到那就開到那，愛回航就回航，使艦隊對戰局的貢獻變的很薄弱。

至於整體的戰鬥效果，除了交鋒時，會有陣陣煙霧產生外，其餘則表現平平。



結論

獨立戰爭稟持 koei 公司一貫的細膩筆觸與精緻小動畫，但在人物造型中，卻出現太多兄弟臉。而音樂方面，整個遊戲的樂風偏向慷慨激昂的行軍曲，感覺輕快舒暢，但可惜，曲子變化太少。在音效部分，則延續 koei 的簡單，草率甚至可說沒有音效。



軍愛民，民敬軍

陸續地玩了光榮公司這麼多作品，已漸感疲乏，感覺上總是那一套，除了人物會隨著其主打地區而變（例：中國就用成吉思汗，美國就用華盛頓…諸如此類。）外，其它的大多為固定模式，使人不禁懷疑光榮公司是否已很難走出過去的陰影。除了內容久缺新意外，整體來說，Liberty or Death 的表現還算不錯，且因為難度降低、指令簡化，使它很適合初學者與忙碌的人，至於骨灰級玩家，我想您是不會愛上它。

此外，筆者覺得遊戲中有一點，雖然不是首創，但卻蠻有趣的設計，就是玩家可扮演完全對立的兩個陣營，且劇情的走向會因你選擇的角色不同而改變，比從前不管是身為那一位梟雄，都是一樣的結局，耐玩多了。

群英會審 VER 2.0

Dracula

承續光榮公司遊戲的傳統特性，配備要求不高，價格訂在高價位及載入還是利用 Copy 指令進行。同樣的玩家仍要一個地區一個地區征戰下去，只是場景換為美國的爭取獨立。

阿 達

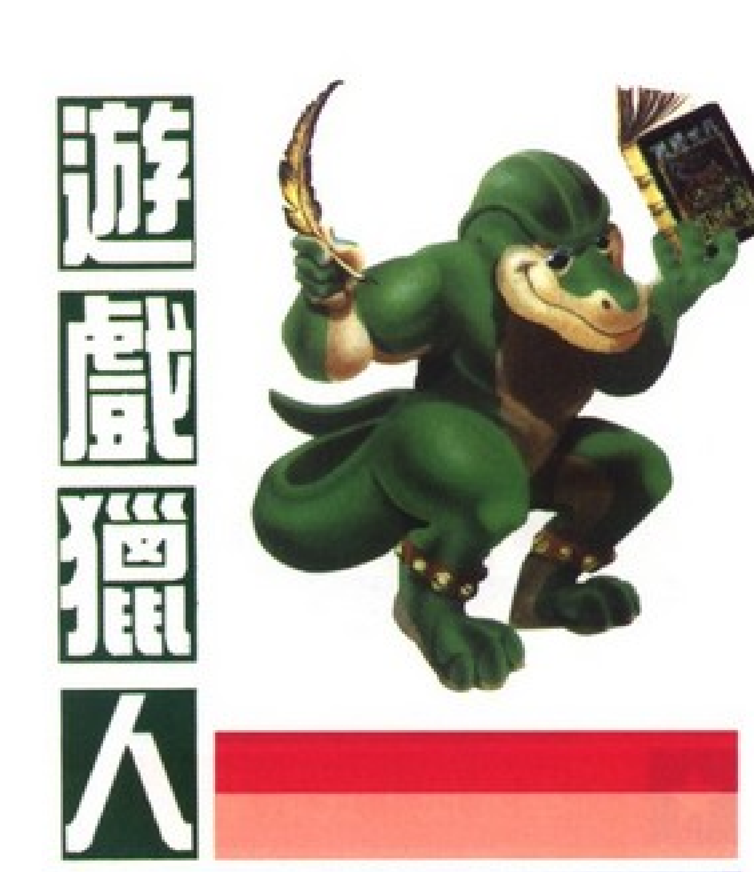
沒有任何新鮮創意的遊戲，依然用著 KOEI 行之已久的萬年介面，畫面雖然相當漂亮，但遊戲的新鮮感可說有點不足，頗令人遺憾。

捲 毛

KOEI 出品的戰略類遊戲，除了故事劇本會變化之外，其他諸如操作介面，遊戲系統都相當類似。各位遊戲的愛好者，難道不覺得現在 KOEI 有點像當年的 SSI 嗎？

群英靶場

60
70
80
90
100



遊戲獵人

●出版公司／精　訊

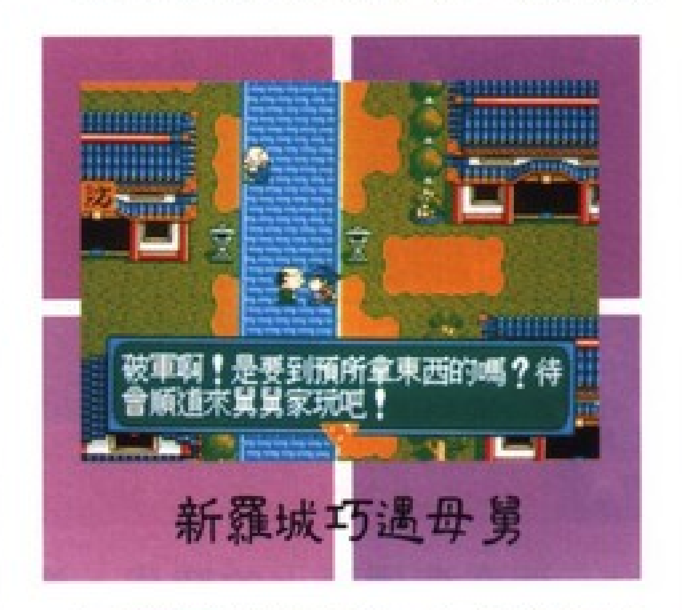
■本文作者／ALEX



九個分處地上界東方古大陸的國家，四位降臨地上界代表「光明」力量的神將，藉著找尋散落各地的七件神器而遊走列國消災解難，終將「黑暗」的勢力於決戰千年之後再度殲滅。這就是「聖獸傳說」源出於古老神怪小說「山海經」的劇情大綱，饒富古意。

在尚未踏入「新羅城」之前，驚覺遊戲竟然沒有存檔的功能？按了 202 鍵（一個鍵按兩次）無效後再翻遍遊戲說明書竟也隻字未提，不由懷疑遊戲出了個超級大錯?! 直到進入旅館後才不禁莞爾，原來此地的旅館也有在兼……兼存檔！

雖說古大陸上只有九個國家，但是每個國家的城鎮與洞穴等等地點，最多有摩竭國的15個，最少也有天竺國的 5 個，整個遊戲裡總計有86處地點



新羅城巧遇母舅

，而每個地點又包含爲數不少的場景，如此龐大且豐富的遊戲場景，美工人員的辛勞自可見一斑，只不過，其中有些村落的功能只淪於方便玩者添購裝備與記錄存檔而已，頗有大費周章之憾。

普遍說來，RPG 遊戲最易教玩者視如畏途的，大抵不過是練功升級，關於戰鬥，在「聖」片裡可謂大異其趣，所有的怪物與各關卡的魔頭，生命力都不很高，除了極易解決的特點外，玩家在大享過關斬將



好醜陋的妖怪

的快感之餘也可免除購置藥草與恢復體力的麻煩，急著補滿體力與法力只消進旅館睡上一覺即可，或者耐住性子等升級也極爲便利。筆者玩到破檯爲止，也只使用過一次藥草與解毒草而已，其餘沿途所撿到的物品，則大多進了「道具店」折現，待積存到一定數目時再行添購武器與防具較爲實在。

採用 320 × 200 × 256 色 VGA模式設計的畫面，雖然離精緻尚有些微差距，但可窺出美工設計的用心，幾座洞穴的構圖與配色，氣氛掌握得恰如其份。細心的玩者當可發現，當主角一行人正行走在原野間的橋上時，若適巧遭受怪物攻擊，則戰鬥畫面的背景登時呈現一座橋樑，很有「立即實況」的臨場效果。

此外，怪物的造型頗具多樣性，幾個魔頭也都各具特色，唯令人不解的是，到遊戲後段竟冒出個稍具「技窮」或頗具爭議性的「畫像」怪物如何看待自是仁智之了。再者，各個不同國家的「武」、「防」、「道」等等，店裡的掌櫃怎會長得一個樣呢？算起來也有「十胞胎」以上囉?!



那我得快叫老爸來泡

談到遊戲劇情，「聖」片採取的多線式發展足可讓玩者任意揮灑，但由於遊戲的對話系統太過於精簡且未隨著劇情發展做適度的修正，以致於常發生已經完成某個任務後，才碰到村人熱心的提供線索；或是已然解決了某個魔頭，卻有一堆人懇求替天行道等等，這種亂子對於「痴」字輩（痴迷的痴，請別誤會）的玩家而言，應該不會陌生才是。不久前的「倚天屠龍記」是近期國內出品RPG 遊戲中將此種「亂子」消除得較爲成功的一個例子，儘管「倚」片採取的是單線發展劇情，但由於單線劇情遊戲出錯的例子亦不勝枚舉，是

以「倚」片就讓筆者感動良深。

爾來時常思考一個問題，遊戲製作與出品者所強調「尊重智慧財產權」與「使用者付費」等等訴求，與玩者在履行付費後的「消費者權益」之間該取得怎麼樣的一個平衡點後，國內遊戲市場將會一片大好？



變成狼人？

音樂也是一部遊戲的組成要項之一，引人入勝的音樂或可轉移玩者對遊戲劇情的苛求於無形，相對的，不對襯或根本不對味的背景音樂也很容易拖挎一部本屬上乘的企劃作品，不可不慎。「聖」片的背景音樂表現並無突出之處，只覺得很輕快，而筆者從頭到尾並未感到有何變化?! 戰鬥時的襯樂則又輕鬆得過了頭，絲毫沒有戰鬥的氣氛，這應該是一敗筆吧?!



哇，空中飛人!?

依筆者意見，若要從整個遊戲裡挑出屬於「謎題」的部份情節，應該就是伽荼國風之神殿的「日沉之都，風壺之處，日出之都，風剪之出」與「萬星舉月映風剪，日沉千輝照風壺」，玩者在取得風剪與風壺後很容易可聯想出二件物品在神殿前的擺放位置。至於震旦國造山村內可開啓修羅之煉道的石碑，則只有一句「相傳石碑可打開墳上石蓋……」線索，「歹細加馬死」……這個難題曾困擾筆者一下下。

遊戲主角破軍前前後後會遇上五位伙伴加入隊伍，且隨著遊戲的進展會有生離死別的安排，人物之豐富自不在話下，只是人物的加入與暫退隊伍則稍覺突兀，除了安排得太理所當然之外，轉接的小動畫速度之快往往得聚氣凝神努力地回想才猜得出發生何事，待回過神後已「生米煮成熟飯」，又待如何？我的鬼姬與式鬼就是這麼死得不明不白的。事後猜想（未經驗証），大概是「速度調整」選項做的怪吧?!

說著說著，兩隻大鎚猛敲得我眼冒金「塊」，借此提供錐心之痛的經驗給玩者諸君參考，雖然本文並非攻略，但由於筆者向來重視社會公義，急欲伸張「私」權力……。

在大梵國武田村的防具店與濱路村的防具店裡選擇「購買」會導致……對啦！就是當機！謹此奉告諸玩家人人自重，小心防範。

任誰也沒料到今年的暑假會這麼冷，隨著假期即將結束的初秋，遊戲界正逐漸的熱絡起來，一波波的強片在引頸企盼下逐一的上市，於投入熱滾滾新一季的遊戲世界之前，先拿「聖」片熱熱身如何？



要也該你優先吧！

群英會審 VER 2.0

Dracula

以中國神話故事的怪物來增加遊戲的親切感是不錯的點子，而劇情架構簡單也易上手，初玩遊戲的人不仿一試。

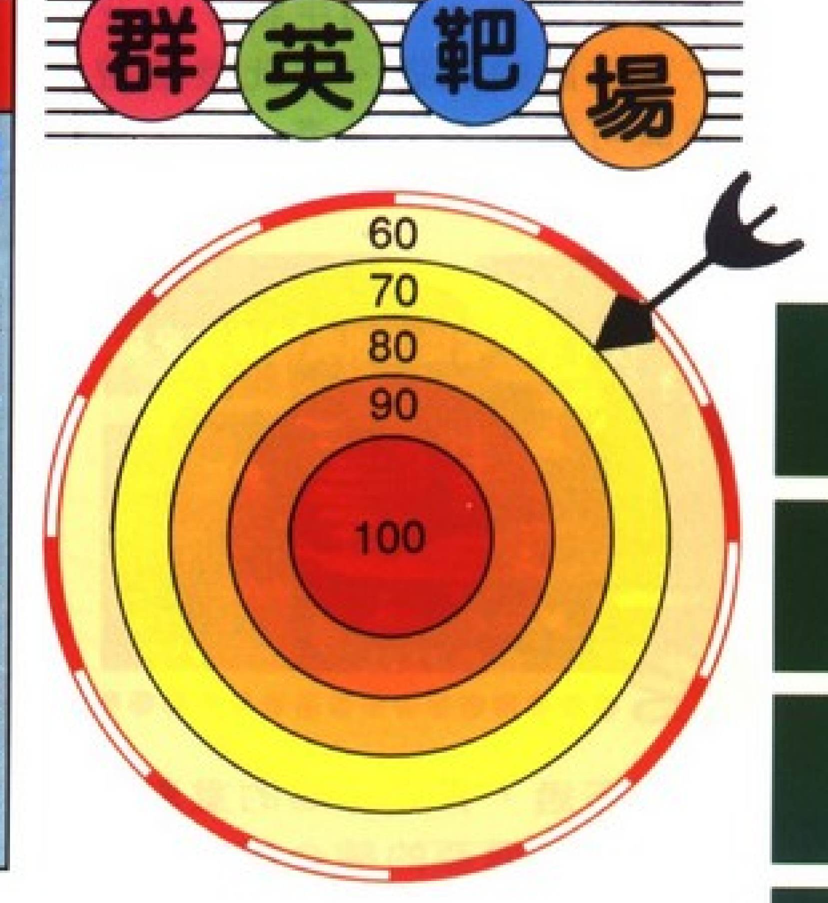
阿達



這是一套相當平凡的角色扮演遊戲，雖沒有很吸引人的特色，但表現也稱的上中規中矩，不過相對的玩起來也就沒那麼有趣就是了。

捲毛

遊戲中的怪物似乎設定於“猙獰”但不強壯的等級，頭頭與嘍囉一樣不堪一擊，且冒險地域中許多無關緊要的城鎮，對於任務的完成並無關聯，其存在的意義無非是在延長遊戲的壽命。



遊戲獵人



THE HAND OF FATE 命運之手

●出版公司／第三波

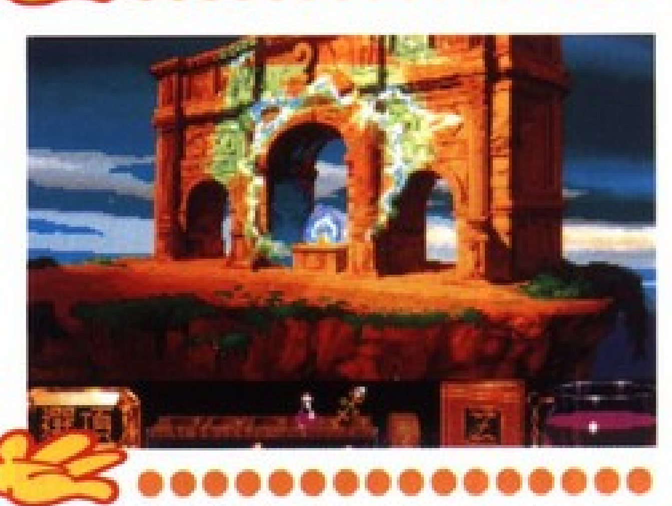
■本文作者／林旭中

凱蘭迪亞正遭受一股神祕力量的侵害，身旁的一草一木就在你眼前無緣無故地消失了。若不趕緊找出原因並加以解決，恐怕要不了多久，凱蘭迪亞即將無聲無息地消失於汪洋中，毫不留下一點痕跡。皇家學會的成員個個焦頭爛額地尋求原因，始終理不出頭緒來，最後只好接受馬可的新助手——〞手套先生〞所提出的荒謬理論，必須深入地心中取得船錨石，才能拯救整個凱蘭迪亞。這是一趟極具冒險性的旅程，無奈皇家學會會員大都是貪生怕死之徒。互相推諉的結果，只好交由最年輕的珊西亞小姐去完成這艱辛的任務。在珊西亞的冒險旅途中，不僅會到達各種奇妙的地方，還會遇到各種奇怪的生物，以及不可思議的遭遇。因此整個遊戲眞可謂是多彩多姿，高潮迭起。



不過，貫穿全場的重點應該算是珊西亞的鍊金術和魔法。通常珊西亞只要能正確地收集到所需的 3 ～ 6 種配方並加以混合，即可調配出一種魔法藥劑。若適當地使用它，即可幫助珊西亞進入另一遊戲場景，這也是過關所必須的。用來調配藥方的魔法鍋其趣味性十足。不管投入任何物品皆有〞噗通〞一聲，而且拉下旁邊的把手後鍋內的物品隨同水流激起的漩渦，在旋轉水流聲中沈入鍋底然後消失。接著是注入清水的聲音。綜觀整個過程，你可曾注意到，這與我們日常生活中的那一件事相仿呢？由於本遊戲的主角是個年輕的女士，這就無怪乎不管她是否置身險地，只要是換了一個新環境，珊西亞小姐總先要換一套新服裝再說。能讓遊戲中的主角如此因時因地的更換數次不同服裝和造型，由此可看出遊戲的製作群相當地仔細和用心。





本遊戲的另一項特點是，對於人物個性的刻劃極具特色。例如馬可先生。自始至終，他總是那麼地重面子而儘說反話。即使你救了他，還得向他說聲〞謝謝〞。這未免太……太離譜了吧？！〞手套先生〞在本遊戲中是個不可或缺的壞蛋。他，或者該稱爲它，從一開始便扮演著不爲人知的搗蛋鬼，破壞家和陰謀者。雖然它最後終於自嚐惡果。可是壞人竟是你身邊人的這種感覺可眞令珊西亞和馬可相當不好受哩！





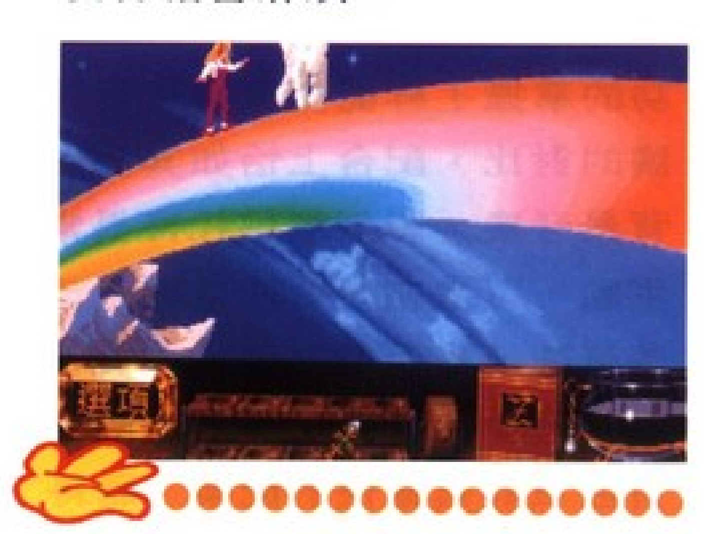
若說到遊戲的難易，筆者認這是個由淺入深，難易適中的好遊戲。除了最後需要搬移〞反河內之塔〞稍難又無提示外，其餘各關卡均是典型的冒險遊戲類型。那就是——收集物品、與人交談、組合物品、使用物品，外加使用魔法。只要把握前述幾個原則，即可通過遊戲中大約80％～90％的關卡與謎題。而且提示常出現在交談的對話中。例如芥末的製

造配方等等。正如其它的冒險遊戲一般，在″命運之手″中也有一些重要的物品是藏在不顯眼的地方，很容易被玩者所忽略。例如：海馬口中的木棍。至於物品的可重複取用性也大都具備，只不過先決條件是該（類）物品必須先被消耗掉，不管是正確使用或誤用。在數次使用魔法藥劑當中，值得一提的是，當冊西亞被大雪人捉去準備當″壓寨夫人″的那一次。冊西亞能急中生智地就地取材而完成了雪人藥劑，並將之使用在膽怯的獵人身上，以使大雪人轉移目標並使自已脫困的那一幕，眞是令人拍案叫絕。由於這次配方並非與書上記載的完全相同，而是利用相類似物品當配方。由此更可見遊戲製作群用心巧妙之處。

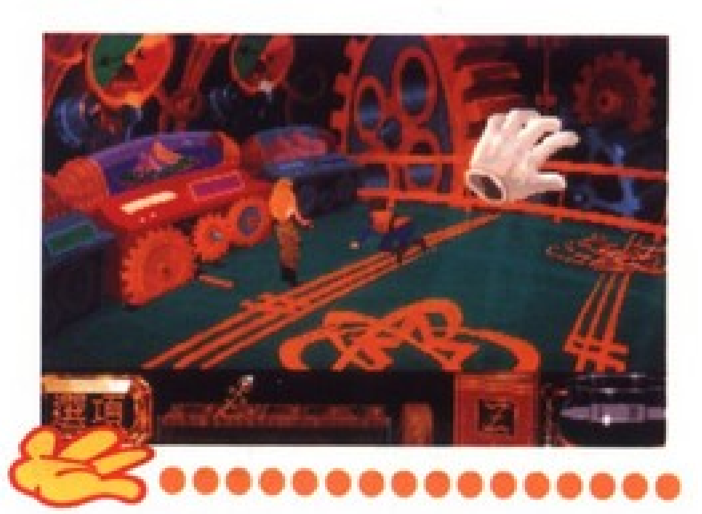




本遊戲的操控性如何呢？使用滑鼠來控制人物移動之流暢自是不在話下。對於操作物品之使用更有其獨到之處。同一個箭形游標即可代表行走，觀看，拿取，作用等等各種動作。而拿取物品時，只須按一下滑鼠左鍵，更有立即交換物品之方便。與 Sierra 公司所使用的圖形界面相比較，本遊戲所用的方式簡化了許多。這對玩者而言實在是方便不少。並且讓玩者省去很多 try and error 的時間。不過就整個遊戲的複雜度而言，當然也就減少了。如此玩者也喪失了從多方面來了解一物品特性的樂趣。此即有一利必有一弊。此外，在讀取遊戲進度，由於缺乏捲軸的設計，以致於要從很多的進度中選取較先前儲存的進度變得相當麻煩。



″命運之手″除了劇情內容豐富，操控容易外，音效和畫面的處理也棒極了。不管是人物的哭聲、笑聲，甚至慘叫聲，抑或物品折斷，掉落，或各種撞擊聲幾乎都沒有遺漏，可惜的是沒有全程語音。在動畫方面，無論背景的景物再多變換，也不致影響遊戲進行流暢。除非玩者在同一畫面中丟棄了太多的物品（即使是靜物），才會使遊戲的進行變得斷斷續續。



大部分遊戲結束後，多以靜態方式呈現工作人員名單而顯得單調。而命運之手的結尾則仿似某些電影的手法，在劇終後仍繼續播出一些幽默的動畫片段，輔以工作人員名單，如此使得可看性大大提高，又再度顯現出遊戲製作群的用心。″命運之手″，不管從那一角度來審視它，皆是一部具水準的佳作。無疑地，在冒險遊戲的世界裏，除了 Sierra 和 LucasArts之外， VIRGIN 也有屬於它自己的一片天地。

群英會審 VER 2.0

Dracula



Westwood 再次的出擊，延續一代華麗的場景，生動有趣的謎題及人物性格突出的設計，讓人有一玩再玩的想法且上手容易是一老少咸宜的遊戲。

阿 達

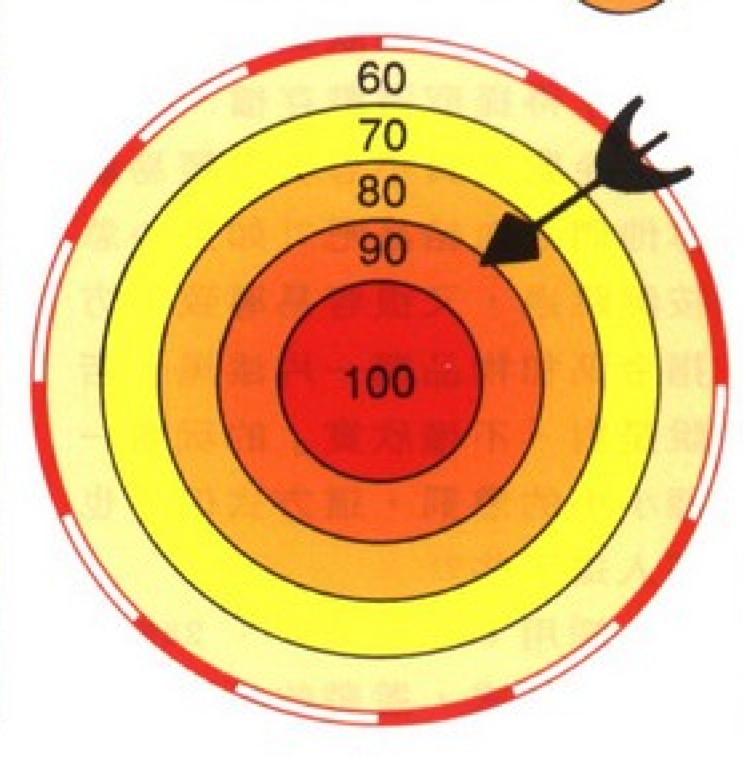


若您想要以輕鬆的心情來玩冒險遊戲的話，命運之手無疑是不錯的選擇。活潑生動的畫面、輕快悠揚的音樂、幽默的劇情、再加上難易適中的謎題，老手新手實在都不應錯過。

捲 毛

拯救凱蘭迪亞的冒險過程中，樂趣全來自於藥劑的調配與使用。當然遊戲中人物間的對白也是令人噴飯的主要笑果之一，配色鮮明的場景畫面更令人流連忘返，不忍關機。

群英靶場



遊戲獵人





●出版公司／軟體世界

■本文作者／ALEX

十二歲大的賽門，跟同齡的孩子一樣，有著充滿好奇不易安定的心，無意間翻開家中閣樓裡一本魔法書，開啓了一道時空之門，自此，就與心愛的小狗狗踏入一個跟現實嚴重脫節的奇幻國度，幫助善良巫師 Calypso 百般「凌虐」邪惡的巫師 Sordid ……

由 INFOCOM 出品的這套冒險遊戲，企劃功力十足，雖然很明顯的劇情是由很多熟知的童話與寓言故事，以橋段的方式堆砌而成，但是玩者不會感到其中併湊的痕跡，雖然「神」片裡拿很多已知的人事開刀幽小默，但這也正是此片成功高明之處，戲而不謔的娛樂性正是遊戲劇情的精髓所在。

遊戲的片頭在看過之後會嫌冗長，糟糕的是每次啓動遊戲之後都得被迫欣賞，待動畫過後才得提取遊戲存檔，這大抵是企劃人員不忍玩者輕易漏掉他們心血結晶吧?! 如果心急按鍵跳過，又很容易導致下方指令區和物品欄一片漆黑，若說是對「不懂欣賞」的玩者一個小小的懲罰，這方式似乎也不人道了些?!

採用 320 × 200 、 256 色的繪圖模式，遊戲的各場景成功的掌握了鮮艷亮麗與灰暗詭譎的對比，配合上恰如其分的背景音樂，將氣氛烘托得異常生動，可惜在音效的處理上乏善可陳，對遊戲整體的成就，折損不少。值得一提的是數十首曲風輕鬆愉快的配樂，聽得筆者不忍提前進度而留連不已…有幾處地點的配樂則頗具「驚悚」的效果，也因此，遊戲能適時的善盡告知義務：「代誌大條囉！」

→老闆，來杯台灣啤酒！→

↑快點掉毛吧！我趕進度呢↑



↑這一下可摔得「半小死」……↑

跟絕大部份的冒險遊戲不同的是，主人賽門福大命大，絕不會半途棄玩者而去…去蘇州賣鴨蛋，所以進行遊戲時大可放心一博，儘情的多方嘗試，說不定由錯誤的嘗試中反而能得到更多的「笑」果，別丟下小賽門愣在一旁聽隨身聽……



↑拜託！可別斷了。↑

對於跟英文較為「無緣」的玩者來說，「神」片裡的對話訊息確實挺累人的，這個巫術世界裡的人和獸，不僅話特別多且慢條斯理得很，而遊戲並未提供調整訊息速度的功能，所以想加快遊戲進度也會望「話」興嘆的…就如同十來歲的小賽門走起路來怎會耆耆老態一樣的教人莫可奈何。相反的，若對英文稍具「親和力」且異常有耐性的玩者，細細品味每一段對話後，才能體會箇中的「尖酸苛薄」。



↑釣到一堆「好」東東。↑

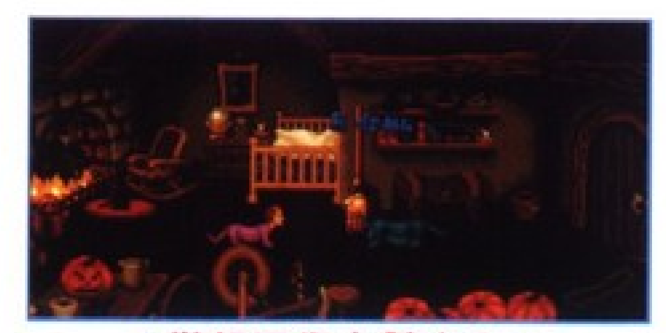
賽門的魔術帽不知何處定製的？小如羽毛，大至木梯甚

至豬豬都裝得下，不知淨重若何？較特別的是，遊戲中的物品絕大部份都只使用一次，因爲解謎的部份也是幾乎只有單一的解法，此種安排倒也俐落，就是望著一大堆物品不確定能不能丟較爲煩人。



↑你玩過抓金幣嗎？↑

遊戲場景雖稱不上龐雜，倒也滿豐富，只是進入森林後若不借助地圖很容易迷路，待在森林裡四處打轉不僅徒勞無功且相對拉長遊戲時間。雖然利用地圖可快速飛躍到已到達過的地點，但這只是定點間的快速移動而已，各定點週遭的場景與地理位置還是多做筆記才不致頻頻誤入歧途。


↑世紀巫術大對決？↑

正因爲每個人的幽默細胞不盡相同，是以針對遊戲裡幾個頗具爆笑的賣點，反應可能也有程度上的差異；筆者在到小賽門與豬豬「玩親親」的一幕，就歇斯底理的當場噴菸……把叼在嘴上的香菸噴到電腦螢幕上……

「神」片的謎題設計既不刁人也相當的合理化，其中幾個解謎之道得充分運用十二歲小男孩的想像力方才得解，若以太過正常的常理思考反而會卡住進度；所幸，賽門不會因誤用物品或顚倒順序而導致無可挽回的遺憾，此點在冒險過程中的確省卻不少麻煩。



↑如何除掉雪人呢？↑

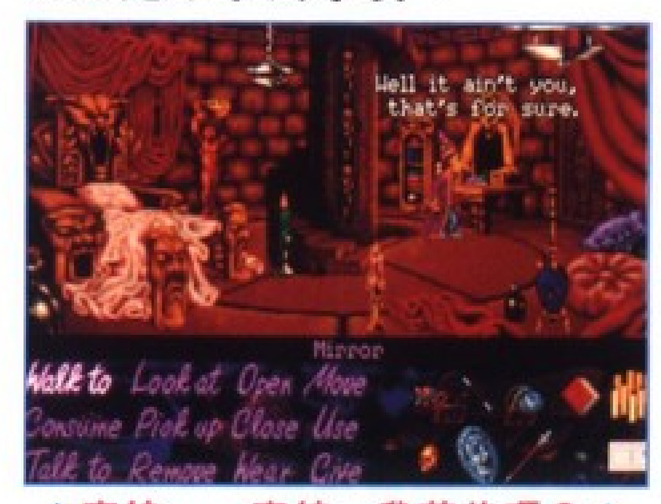
此套遊戲應屬中等難度與長度的冒險佳作，但可惜的是遊戲進入後半段時，情節有點「爲遊戲而遊戲」的無奈，尤其是可預見的解謎結果大大減損了「Soka 呢」（編按：此句爲日語，意思爲原來如此）的樂趣。雖說如此，但卻又不致令玩者如同嚼蠟的感到無味，有點矛盾不是？眞不知該褒還是該貶……



↑什麼遊戲這麼養眼？↑

最近這一陣子，冒險遊戲市場有點沉寂，除了遊戲人口較容易流失的風險之外，也許各大出品公司正卯力尋求突破瓶頸，期待給玩家耳目一新的驚喜，果眞如此，則一時的「動心忍性」還是值得的。

除去上述幾點缺失，「神」片的確是饒富趣味的冒險遊戲佳作……當然啦…它比較適合「道貌岸然」以外的遊戲人口則是不爭的事實。



↑魔鏡……魔鏡，我英俊嗎？↑

群英會審 VER 2.0

Dracula



以活潑可愛的小法師當主角，配上幽默的解謎方式，遊戲營造出不錯的趣味性，可惜因無中文版本，造成玩家對遊戲的疏離感。

阿 達

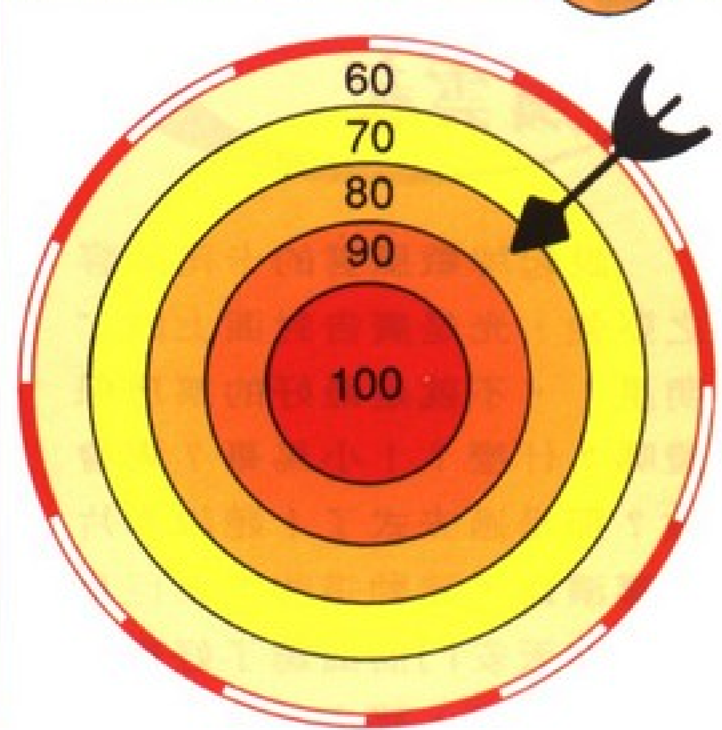


有著幽默逗趣的情節，合理的謎題，再加上華麗的畫面，動人的音樂等等…喜歡趣味橫生遊戲的人可不要輕易錯過。

捲 毛

遊戲場景刻劃細膩，人物躍然生動，比之同類型之作品絕不遜色。但遊戲中無法暫停之對話訊息對英文程度較“普通”的玩家而言，可能又是一場揮之不去的惡夢。

群英靶場







三國志之



三國志之牌戰風雲

●出版公司／松　詮

■本文作者／R.X.Z

印象中有好一陣子沒有見到國產的博奕類遊戲了，自從在麻將大賽中拔得頭彩，保住老爹的麻將館後，就再也沒有兔崽子敢來砸場子了（這是正宗台灣十六張麻將裏的情節，以下簡稱正片），沒想到松詮資訊居然向筆者下了挑戰書，重新挑起三國戰事，一提到政治就興趣缺缺的筆者，一聽是在牌桌上江山，一時難按技癢，馬上收拾行囊，和老爹兩人痛哭流涕了一番，辭別鄉親父老兄弟姐妹姑嫂姨舅……（掰不下去了！）今次就要同各位一起討伐李燈灰，哦！弄錯了！是曹操去了。衆將士聽令！備妥糧秣、披甲戴盔隨我上陣吧！

三國戰事風雲起

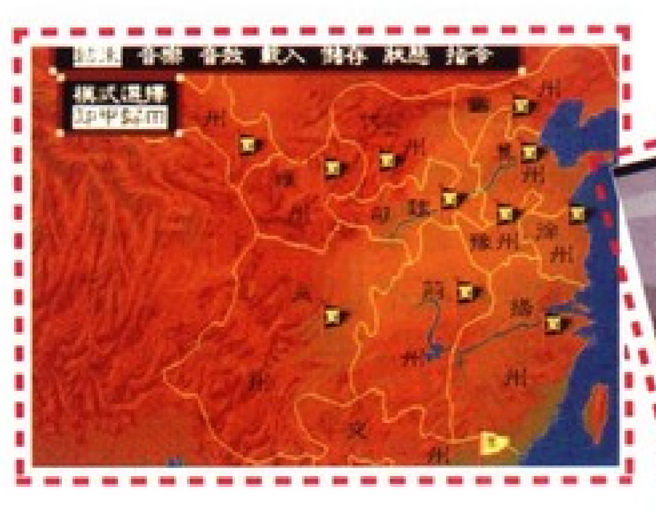
說起牌戰風雲的卡司陣容之堅強，光是廣告封面上的"明星"，不就是最好的票房保證嗎？什麼？！小馬哥？粥會敏？那是過去式了！聽說本片的導演爲了請動這些天王巨星，還在天安門前面跪了好幾天（內幕消息，終央社提供）這恐怕是前無古人後無來者之舉，當今叱吒政壇的風雲人物幾乎都來插上一腳，串場人物多達24人，大多是稱得上名號的頭頭，不知道松詮這個玩笑是不是開大了，可不要連累筆者從學生降職成工友才好，說來說去這些人怎麼會和三國扯上關係呢？聰明的讀者該動動腦筋想想了！國民黨、民進黨和新黨，想到了吧？有這些人物遊戲不充滿濃厚的火藥味都很難，古戲今唱更添另外一番風味，每天看到電視新聞裡一些官員，一年到頭都是一套制服換個領帶，換個口味，欣賞一下古裝造型的滑稽模樣是個不錯的選擇，1024×768的256色高解析度畫面，每個人物肖像都是栩栩如生、唯妙唯肖，不過筆者要提醒玩家的是，眼中有政治人物、心中只能有麻將，要不然，引起任何政治糾紛，筆者可不負責的，咦？不是偏見，是有人偏偏看不見！

妙語如珠的對話

除了幾可亂眞的人物造形外，在整體的畫面表現上也是可圈可點，尤其是那幅海棠葉的大地圖色調極爲柔和自然，較弱的部份應該是牌桌，原先可以見到的手摸牌動作不知道爲什麼取消掉了，値得稱道的是牌戰風雲和正片一樣，擁有不錯的語音效果，特別是這些語音相當地逼眞，和眞人（打麻將的那個人）的聲音十分相像，雖然錄製的效果差了點。而在胡牌時各家都會有一些怨言，這些妙語如珠的句子，讓人在放槍之餘也不會有愠色，實在是很好笑，你知道嗎？不可以碰紅中哦！那可會引起兩岸的關係緊張，不要做歷史的罪人，聽不懂？！一中一台總該開竅了吧！

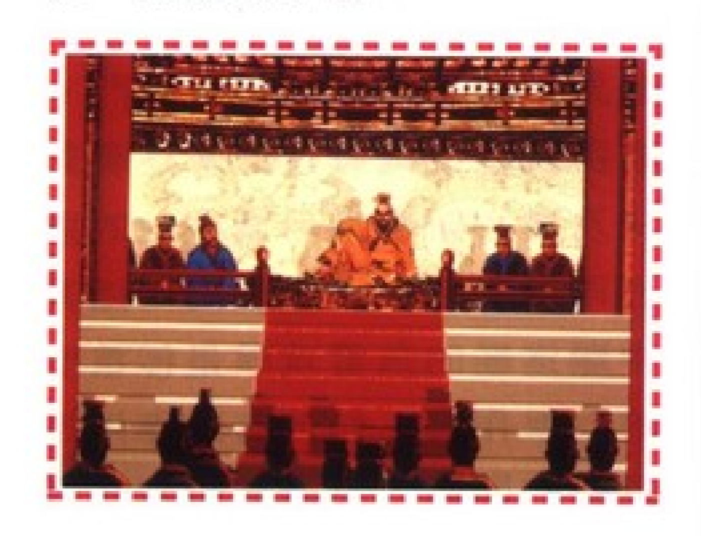
別出心裁的遊戲模式

雖然把這些天王級的巨星給請了來，沒有一齣好劇本可也行不通的，演個三國演義如何？牌戰風雲有兩種截然不同的遊戲方式，一爲挑戰模式（





很像武將單挑的那一種，戰略遊戲迷稍安勿躁，這次是一對三的"單挑"，張飛也沒你想像中那麼強，那時候還沒有麻將這玩意兒），玩家必須打敗同桌另外兩位牌友，取得晉級的資格，最後當然要君臨天下嘛！另外一種模式則和戰略遊戲中的攻城略地有著異曲同工之處，21世紀是和平的新紀元，有話牌桌前慢慢說，玩家必須靠著僅有的五萬兩黃金招兵買馬，作爲立足牌桌的堅實後盾，靠著玩家純熟的牌技和做點弊（使用密技），一步步地統一紊亂的中國。





又要老話重提的是遊戲的人工智慧，雖然有著畫面和音效上的優勢，但是不可否認的是遊戲的AI實在是低得可憐，最明顯的是如果牌友聽牌的話，你大可不必想盡辦法閃牌，因爲閃不閃都無所謂，會胡就是會胡，牌造得再漂亮，就算你聽 9 洞也不會胡牌，如果你不能第一眼就感覺到那是清一色的牌，大概每次都會打得很辛苦，清一色的牌很好打，也是致勝的關鍵，遊戲有個蠻奇怪的計分方式，如果你自摸的話，所得分數是三家分攤再看莊家所在，似乎失去了自摸一摸三的快感，因此要快點君臨天下的話最好能猛追一家打！而在計台上程式也有誤判的現象，聽四暗刻兩對胡牌，胡別人的牌也算四暗刻，程式設計師未免太會摸魚打混了吧？！

嚎頭十足的麻將遊戲

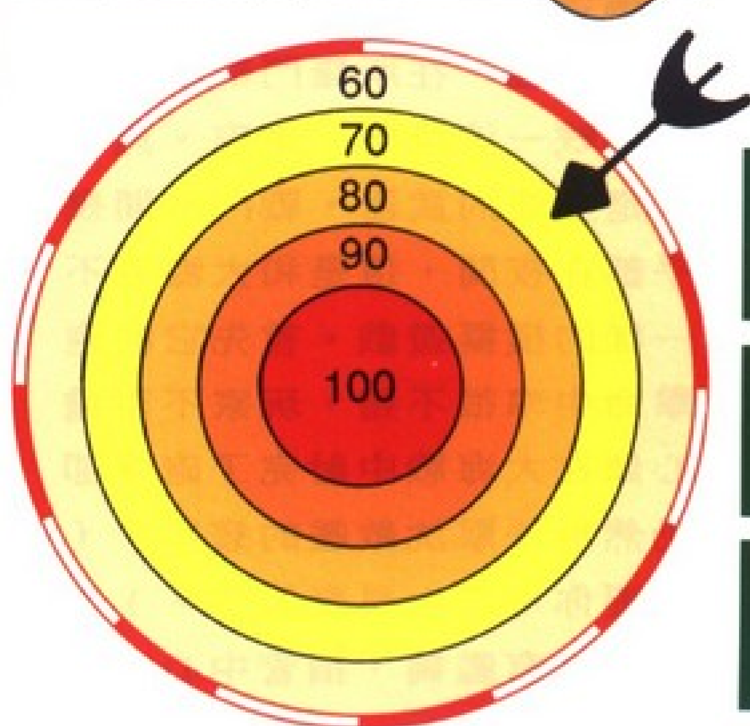
筆者對原先遊戲廣告上所出現的一些純廣告噱頭頗有微詞，因爲這些廣告字眼顯然會誤導玩家對遊戲的期待，事實上在遊戲中並沒有出現所謂官場作風，更沒有不要胡上司的牌之類的事件，也許是遊戲後期製作上的改變吧？整體而言這套麻將遊戲在企劃上，可以看出創意地將博奕與戰略結合、把政治人物做時空的轉替，在音樂的表現不是很理想，不過語音的部份還可以接受，如果心情鬱悶時不妨試試這套噱頭十足的麻將遊戲，也許可以得到意想不到的收穫哦！



群英會審 VER 2.0

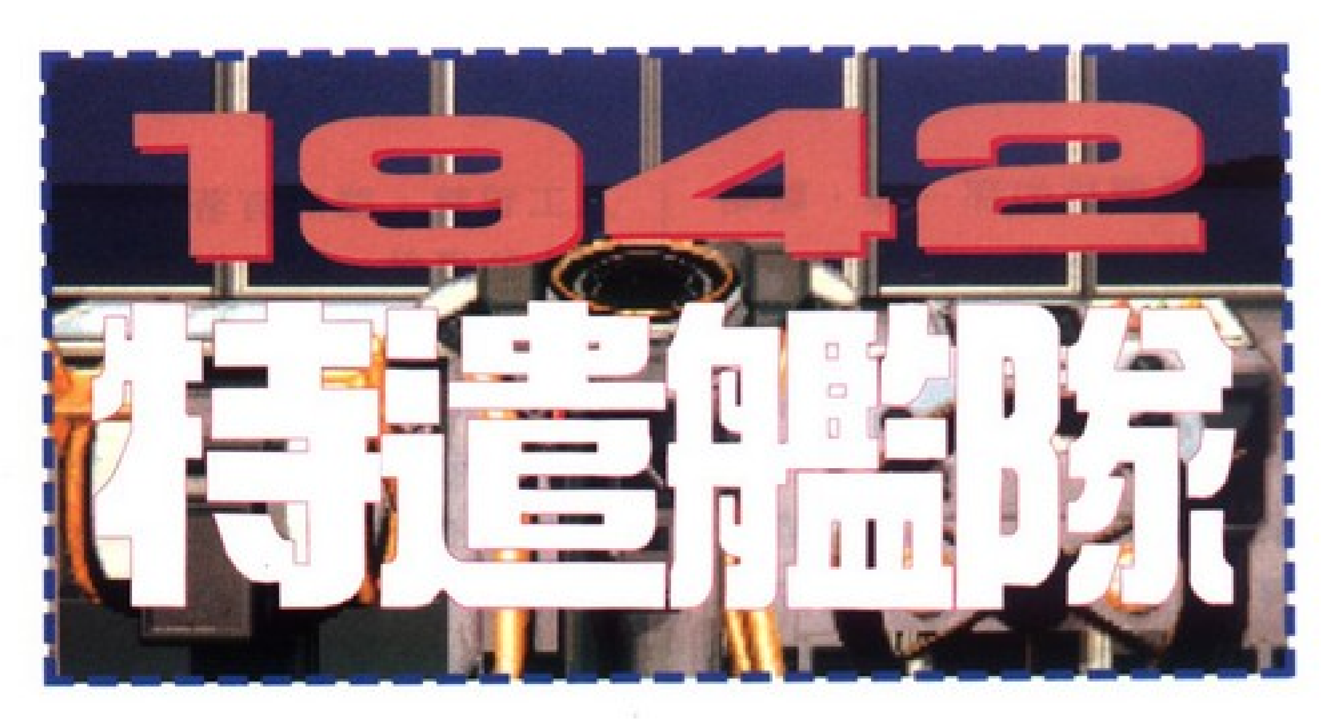
Dracula	阿 達	捲 毛
 以三國時代的人名加上現今政治人物的自像來打一場政治麻將，題材新穎且噱頭十足，且遊戲難度設定不高，對初學國粹者是一不錯的選擇。	 以政治人物來做牌桌上的對手，確是頗爲新鮮的點子，可惜電腦太會作弊了，讓人有種被耍的感覺，可說是美中不足。	 仿效政壇風雲人物的個性和尊容，將其刻劃成遊戲中的角色，可說是國內遊戲史上首項創舉（?!），幽默的語音對白和別緻的遊戲模式，增加了不少政治與趣味性。

群英靶場









●出版公司／第三波

■本文作者／Guderian

提起瓜達康爾戰役，最令人引以為憾的是三川中將在薩伏島戰役中未能乘勝追擊，坐失了殲美海軍船團的大好時機。就如同南雲中將在突襲珍珠港時的表現一樣，日本海軍因為資本有限而無法放手一搏，總是見好就收而坐失戰機。雖然三川擊沈四艘並重創一艘敵人重巡洋艦，但並未能折損美軍運輸船團，而陸上部隊在失去韓德森機場後已經步向滅亡的道路。倘若，當時的三川能不計一切突襲倫加角及土拉吉島外海的運輸艦隊並砲擊韓德森機場。那麼，勝利也許是屬於日本的也說不定。

A 架構

1942特遣艦隊是一款不錯的海軍模擬遊戲，玩家可以控制驅逐艦、輕、重巡洋艦，以至於戰艦，在所羅門群島的鐵底海峽一決雌雄。艦砲、魚雷、是主要的武器，戰鬥時間幾乎都在夜間，這是和大海戰不一樣的模擬遊戲。首先它的砲擊命中率很不錯，玩家不用擔心像在大海戰中射完了砲彈卻仍然無法擊沈敵艦的窘狀，（只要你不要太早棄船了。）主要部位有艦橋、損管中心、砲火指揮儀、魚雷發射座及航海圖，更有外部景觀可以從空中觀看戰鬥的進行。不過筆者建議玩家儘量待在航海圖上，在這裏你可以控制艦隊的速度、航向、射擊目標……等等，在這裏便可適當的進行遊戲，不過可能會有些煩燥，但卻比較安全。控制你艦隊保持隊形，適時改變艦向航速以躲過敵人艦炮及魚雷的攻擊是十分重要的，當敵人一輪砲彈在你的艦旁激起水柱時表示下一輪你可能要中彈了。當然你也可以到砲火指揮儀去實際操作一番，不過等你回來發現艦隊已經快完蛋了時不要怪我沒有警告過你！這個遊戲的主力是巡洋艦，它可不像大海戰中的戰艦那樣射擊緩慢，保持固定航向航速太久就等於是自殺的行為，一旦敵人命中你，那密集的砲火很快就會毀了你。

B 劇情

遊戲提供了一些歷史單獨戰鬥及一個完整的大戰役，玩家可以從個別戰鬥中去領略戰鬥的技巧，並且在戰役中去尋求勝利，獲得更高的分數。獨



立的戰鬥有薩伏島戰役的巡洋艦對決，希望角戰役中的巡洋艦及驅逐艦混戰，第一次瓜達康納爾島戰役的戰艦對巡洋艦衝突，第二次瓜達康納爾島戰役的新舊戰艦對決，塔沙福隆加戰役的日軍驅逐艦重創美軍巡洋艦、庫拉灣戰役中的驅逐艦對抗輕巡洋艦的艱苦戰鬥，維那拉維拉灣戰役的驅逐艦對決及奧古斯塔皇后灣戰役的重巡洋艦對輕巡洋艦戰鬥。這其中驅逐艦的魚雷攻擊是極重要的攻擊作為，如何有效應用是致勝的關鍵，不過要特別注意美軍輕巡洋艦的6吋快砲，它驚人的裝填速度及命中率是十分可怕的對手。

C 手冊

雖然手冊中有些名詞翻得不太恰當，例如砲火指揮儀譯成艦砲射擊指揮儀，但仍不算差，可是俥鐘翻成引擎發報機就太離譜了。這是一個重要的裝置，經由它，機艙才能依照艦長的希望調整航速，航海字典上應該可以查得到。依照俥鐘上的刻度有分進俥及退俥，下面還有轉速計，因為進二或進三是一個標準轉速，若艦長希望比進二快但又不到進三則可以用進二轉速多少來增加航速。除此之外手冊算是製作得不錯，尤其在歷史考証上很用心，然而有一點筆者不能同意的是設計者把日軍夜戰能力強

說是光學儀器之進步，事實上那是因為日本海軍的夜間射擊訓練做得很紮實，美國海軍從不在夜間出海打靶，實戰時自然比較差。

D 大戰役

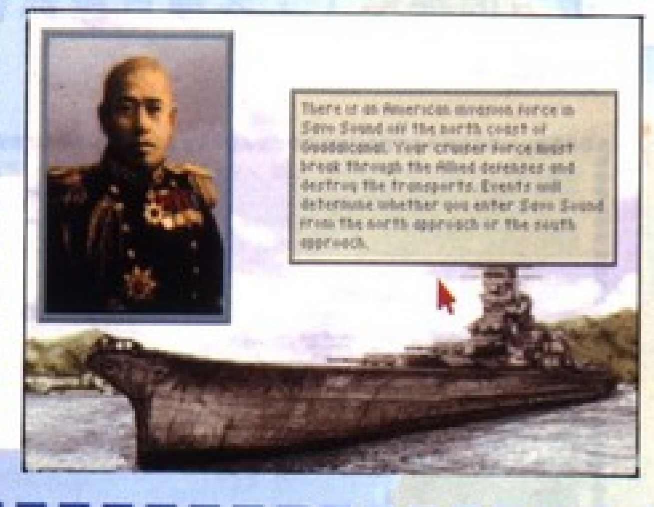
要在大戰役中獲勝必須在海上殲滅敵人補給艦隊，並不斷執行補給及砲擊敵人的任務，一旦陸上兵力及補給超過敵人那就能早日結束戰鬥。筆者在韓德森機場失陷後立即考慮要攻擊美軍船團，但手上只有一艘重巡兩艘輕巡加上一條APD，若等另外四條重巡洋艦加入陣容則韓德森機場可能已修復可起降飛機，而美軍運輸船團也已卸下大部份物資。因此立即當機立斷以手上四艘兵力突擊美軍，從8月8日上午激戰到九日凌晨，將大部份美艦擊滅，但自身也負傷纍纍，僅有天龍仍能維持30節航速，鳥海及夕張只剩不到八節航速，也探知美軍運輸船團所在，但美軍仍有一艘重巡兩艘輕巡保護。硬拼不行只有冒險，派天龍以高速航向北再轉東再向南繞過美軍巡洋艦，由東方突擊美軍運輸船團，突入船團後減速並砲擊敵人巡洋艦，敵人因投鼠忌器而被我逐一消滅，終於在九日中午前擊沈所有美軍船艦。並於返航中擊沈美軍的三艘驅逐艦及三艘APD，雖然這三艘船返港後已傷得不得不送回美軍港大修，但是在10月11日前美軍已無護航及運輸兵力，因此在每天砲轟韓德森機場並補給兵力及補給品的情況下很快在九月底前奪回韓德森機場，並於十月四日擊滅瓜達康納爾島上的美軍獲得一萬多分的勝利。

E 結　論

動畫效果及音效都做得不錯，雖然操作介面不是很理想（和大海戰相比），不過熟悉之後也有不少樂趣。勝利並不容易，但不是難得令人生畏。老實說這對玩家而言是挺有挑戰性的，只是不小心的話遊戲會很快結束的（希望被結束的不是玩家才好）。有一招很管用的，那就是當你的兵力不如對方數量多時一邊退避一邊攻擊最近的敵人，那麼反覆幾次便可以最小的損耗獲致最大的戰果，否則硬拼可能會死得很慘。筆者就是靠這一招東逃西竄才能用一重巡兩輕巡一APD擊沈六重巡、兩輕巡、十四驅、四APD加上十九艘運輸艦。或許玩家能夠有更好的成績呢！









群英會審 VER 2.0

Dracula



今年正逢二次大戰歐戰結束50週年紀念，玩家正好可以緬懷歷史的有名戰役，遊戲的動畫及音效具在水準以上，當然遊戲的困難度亦屬中上，要想勝利，玩家可得多費心。

阿　達



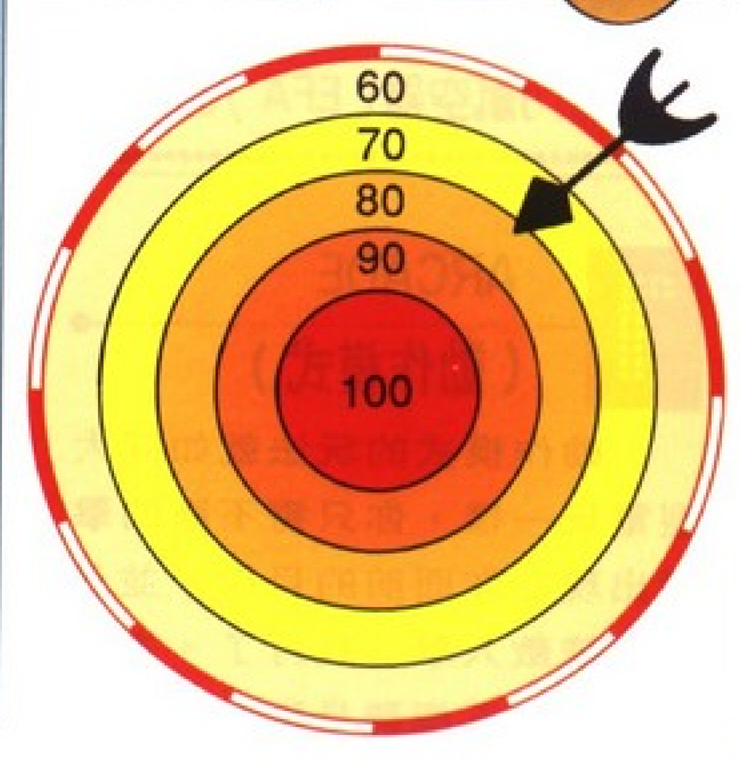
混戰型的模擬戰爭遊戲，操作上及畫面上雖無法稱的上頂好，但做的也不錯。嫌時間太多的人，可以試試這個遊戲。

捲　毛



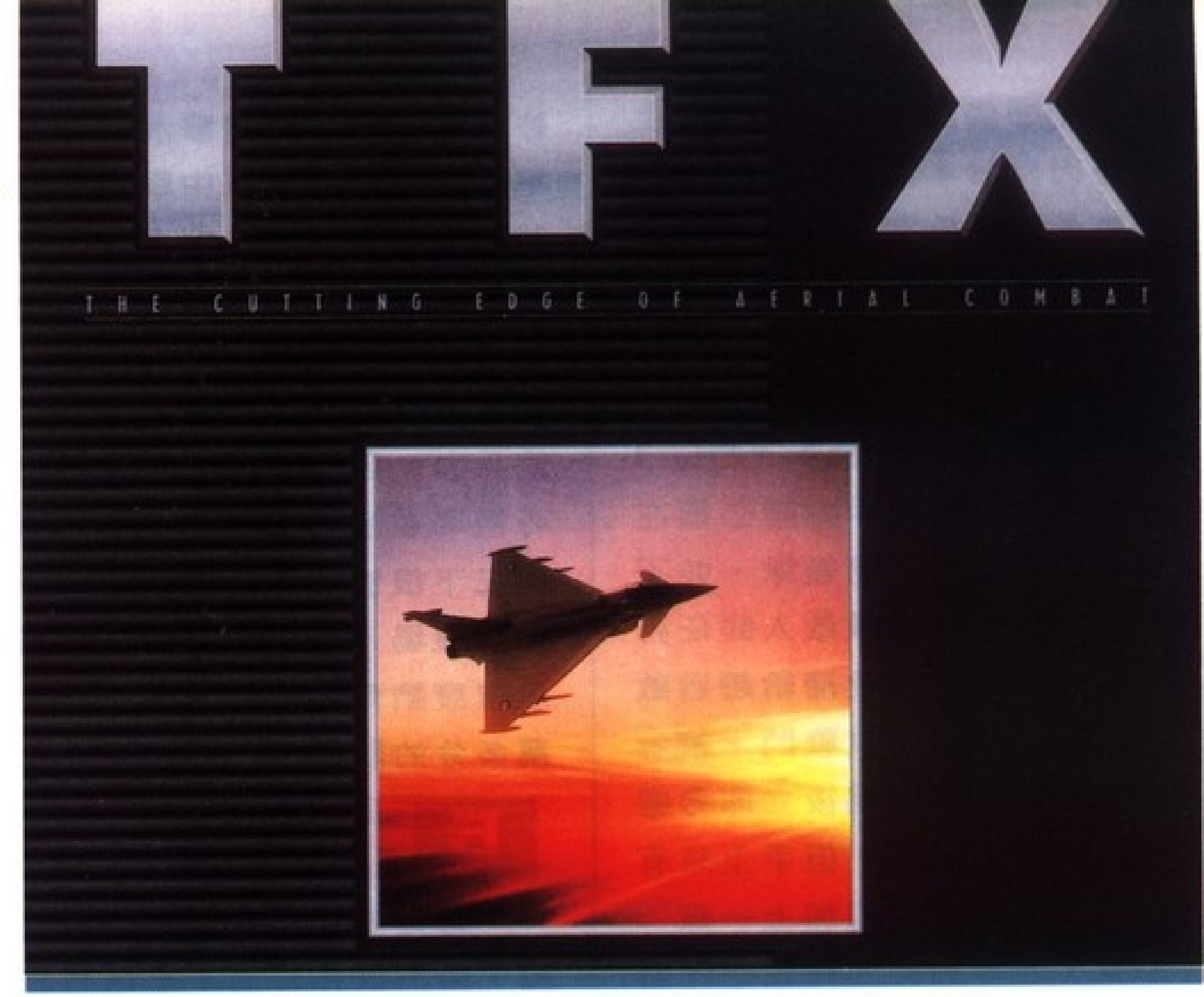
歷史考證部份做得相當用心，幾場歷史戰役只能以慘烈二字形容，由此不難想像當年戰況之凶險。聲光效果部份處理的頗具水準，海戰的氣氛烘托的相當成功。

群英靶場



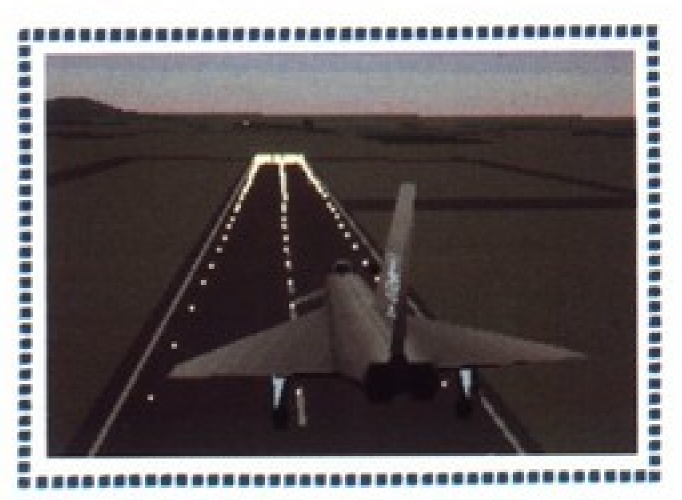
遊戲獵人



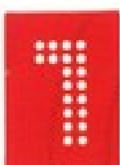


●出版公司／台灣晶技
■本文作者／Knight

還記得“F-29 Retaliator”嗎？當時玩家只要有286級電腦就可以享受到極為流暢的畫面，現在OCEAN公司繼F-29之後，再度推出了一款以F-22、EFA及F-117為主角的遊戲“TFX”，改進了以往在F-29中為了享受流暢的畫面所犧牲的一些東西，並且改進了3D模型的繪製技巧和加大了作戰範圍。TFX提供了各位操縱F-22、EFA及F-117這三種先進飛機的機會，其中遊戲共有下列模式可供選擇：



歐洲戰鬥航空器（EFA）的雄姿



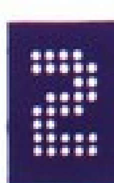
1 ARCADE （動作模式）

動作模式的玩法就如同大型電玩一樣，你只需不斷的擊毀出現在你面前的目標，並且避免被敵人擊落就行了。本模式總共有五個難易程度不同的關卡，每一個關卡都由不同的敵人、氣候狀況、地形等組成一個作戰環境，而且你所需要擊毀的目標，有在空中飛的（例如從老舊的Mig-21魚床式戰機、最新式的Mig-29支點式戰機，甚至是F-16戰隼式戰機），到地面上的固定不動的（例如工廠、地對空飛彈基地或是敵方的機場），各種目標都會出現。



第一關所得到的分數為……

此時，各位玩者完全不用擔心飛機起降的問題，而且飛機雖然一樣會被敵方擊落，但是也不用擔心被擊落的問題，在每一關裡面，各位都有三次的機會，即使這三次的機會都用光之後，遊戲並不是從新開始，而是進行下一關，分數也會繼續累加上去，這有一點奇怪，不是嗎？同時你所駕駛的飛機會自動裝載武器完畢，雖然遊戲說明書中寫著只有干擾片（Chaffs）和燃燒片（Flares）的數量有受到限制，武器和燃料則為無限；但是在遊戲中，機砲的砲彈和燃料一樣會有限，只不過對燃料而言，因為每一關都有一個過關的時間，只要各位能夠撐過那一段時間，不管你擊毀多少個目標，都算過關，因此燃料算起來也可以說是無限吧。



2 SIMULATION （模擬模式）



準備降落在航艦甲板上

你可以選擇飛行地點、時間、天氣狀況及起飛跑道（地面或是航空母艦甲板）等資料，在此你將不會受到任何規章的約束，也沒有分數、獎章、敵人和軍事法庭，因此你可以

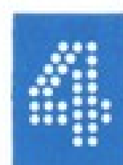
無拘無束的在天空遨遊，盡情的展現各向特技飛行動作或是熟練一下各種飛行的技巧。

3 TRAINING（訓練模式）



到學校準備受訓吧！

訓練模式中總共有10個不同的訓練任務，在訓練任務中，你將有機會駕駛不同的TFX戰機（F-22 、EFA及 F-117），來攻擊空中或是地面的目標，並且由你自行選定裝載的武器種類，讓各位玩者逐步的熟悉TFX戰機的各項特性，並且隨著任務的不同，還可以練習在地面和航空母艦甲板上起降的方法。惟有將本模式中的各項任務完成之後，才能進入勤務飛行和歷史任務模式。

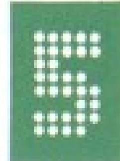


4 TOUR OF DUTY（勤務飛行模式）



F-117 的前方視野

在此你將可以從F-22、EFA及 F-117 三種飛機中任選一種來駕駛，然後分派到世界各地，開始你的軍旅生活，完成上級所交付給你的不同任務，而任務完成與否將會影響到整個劇情的發展。



5 FLASHPOINTS（歷史任務模式）

本模式將包括索馬利亞（挽回希望二號行動）、哥倫比亞（毒梟大戰）、利比亞（核子武器危機）、南斯拉夫（種族衝突）及南大西洋（石油蘊藏區所屬權問題及核子彈頭原料遺失風波）5個地點。歷史

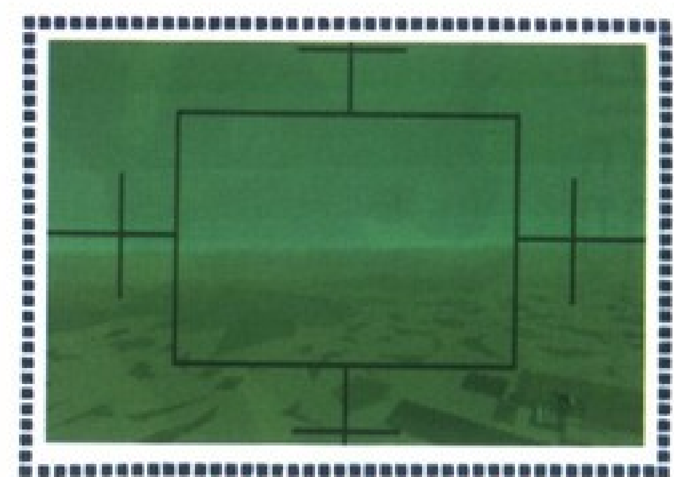


聯合國安理會討論任務出擊的地點

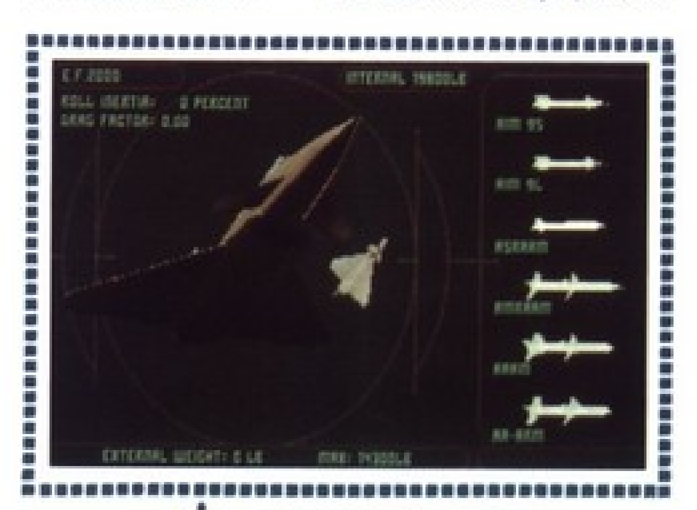
將會隨著玩者執行任務的情況而有所改變，但是結果是好是壞，就全憑各位的努力了。同時隨著你出勤次數的增加，遊戲中的人物將會產生不同的對話，新聞也會不斷的出現快報報導戰況，聯合國安理會則會依情況做出不同的指示，可以說是一齣活生生的歷史劇（不過南大西洋站區的時間是在西元1999年），一幕一幕的展現到各爲玩者的眼前。

6 UN COMMANDER（聯合國指揮官模式）

你將是聯合國裡面的一名指揮官（想想看臺灣到現在想加入聯合國都還沒辦法，各位就可以先嘗嘗當一名聯合國指揮官的滋味是如何了），有關任務的一切事項都將由你來決定。同時各位可以將你所完成的任務拷貝下來，向你的朋友吹噓一下。遊戲中的畫面可以說是作的相當不錯，天空不再是藍藍的（白天）或是黑黑的（黑夜）一片而已，遊戲完全是以漸層的方式來表現天空，而且氣候上的表現可以說是非常地好，飛行途中還可以看到閃電、暴風雨、雪花、太陽及月亮等，這些都增加了遊戲模擬的眞實度，當筆者誤闖暴風圈時，不知道我到底是遇到了幾級的暴風，我只覺的想要操縱飛機水平的飛行都已經是很困難了，飛機不墜毀就已經是阿彌陀佛了。而當你攻擊敵人



飛彈追蹤觀點視窗



武器裝載畫面

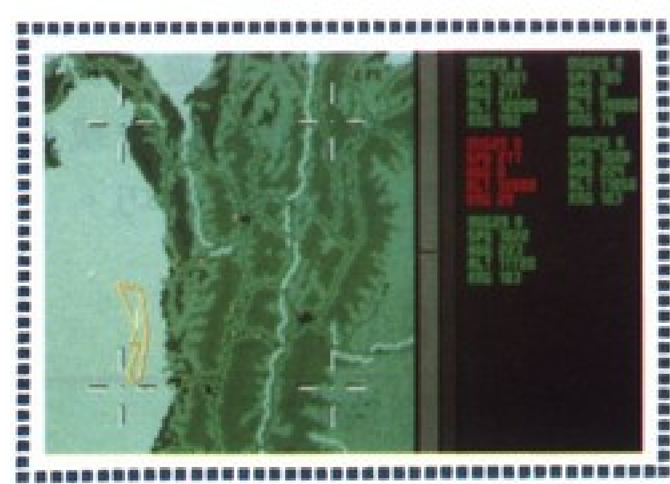
的飛機時，如果距離夠近或是採用飛彈追蹤觀點時，你甚至還可以看到敵機施放干擾片或燃燒片，至於對地攻擊方面，當你飛越敵方陣地時，你還可以看到敵方高射炮發射及地對空飛彈朝你飛過來的景象，而且地面上的各種建築物（包括飛彈發射架、雷達、工廠等）都可以看的一清二楚，不過大概是對模擬眞實度的要求比較

遊戲獵人





FOX ONE ! FOX ONE !



查看敵方目標的位置

高，因此在使用雷射鎖定系統時，鏡頭遠近雖然可以縮放，但是距離如果太遠的話，那所看到的目標只不過是一個黑點而已，增加了鎖定上的困難度，有時候看起來明明鎖定目標了，但結果往往是變成挖地瓜，造成了小牛飛彈（AGM-65D）雖然有40公里的射程，不過能在20公里左右鎖定目標就不錯了。不過大概是遊戲設計師偷懶的關係，當你飛完三種飛機之後，你會發現這三種飛機的內部儀表板完全一模一樣，雖然說以MFD（多功能顯示器）取代傳統的一些儀表是一種世界趨勢，不過未免是太混了吧，居然連一點小差異都沒有。在飛行的途中，你不時可以聽到預警機、僚機及機上的數位電腦所發出的數位化語音，還有飛彈發射時的語音，表現的相當不錯，讓整個空戰顯得十分熱鬧。不過音樂聽來聽去就只有那幾首，聽久了就容易讓人決得厭煩，等到我將背景音樂關閉之後，我才聽到從我的 PAS 16 音效卡中傳來引擎的聲音。雖然在安裝TFX時，程式會自動判斷玩家的配備，然後決定最佳的選擇，不過程式似乎是有一點問題，像我所擁有的 PAS 16 音效卡及 SC-55 MkII（MPU-IPC-T 界面卡），結果在音效方面被設定爲聲霸卡，音樂方面則是無聲。另外遊戲任務簡報實在是太過於簡單，甚至沒有告訴你所要摧毀目標的位置，而是在你起飛後你才會得到相關的訊息，但是地圖上是以座標點顯示，你卻無法知道每一個座標點所代表的距離，等到任務結束之後，如果覺得自己的降落技術太差，還可以使用自動降落系統，不過即使你的油料不足已支撐到基地，你依然可以安全的降落，造成了不眞實的結果。整體而言，TFX很努力的營造出空戰中的各種氣氛，而且在繪圖計巧方面，雲層、飛機



特遣艦隊出擊

、船艦及地面目標等都有相當不錯的表現；同時操作也很容易，不用花費太多的心思就可以很容易的上手。

群英會審 VER 2.0

Dracula

沒有飛行前的複雜任務簡報，新手即刻可以享受翱翔天空的快感，且有訓練任務讓玩家熟悉飛機的操控而配備要求不高對飽受配備昇級之苦的玩家來說，倒是值得一試的遊戲。



阿 達



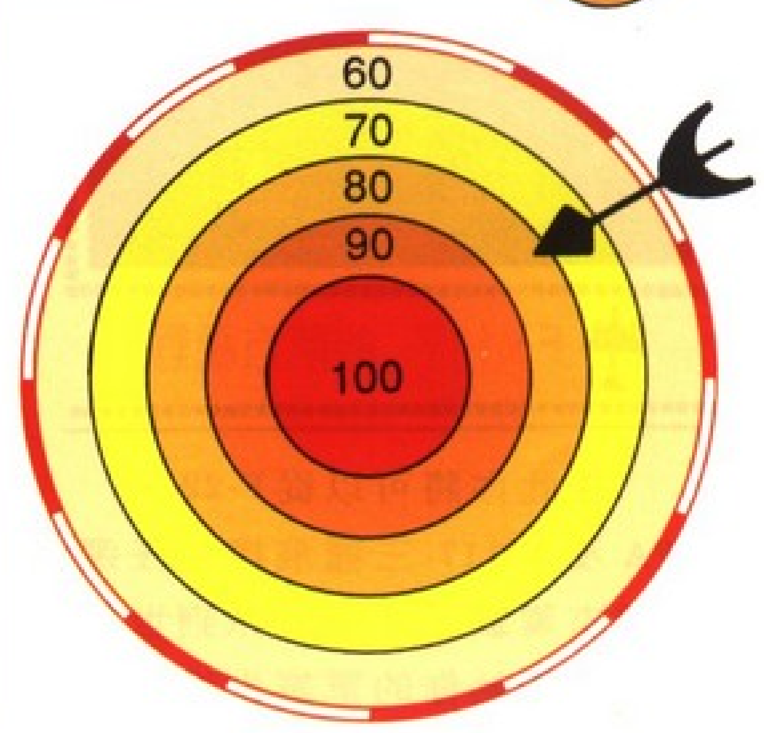
兼具動作遊戲與模擬遊戲的優點，TFX 玩起來實在令人感到興奮。動作相當的流暢，其它各方面也都有一定的水準。

捲 毛



逼眞的視覺與聲光效果營造的相當不錯。武器發射與爆炸時所產生的震撼效果，充份讓人感受到追擊敵機時所帶來的快感。

群英靶場



西方魔域 1994™

具動作遊戲的靈活刺激

有角色扮演遊戲的

引人入勝

〈西方魔域〉是 PC

軟體中難得一見

的 ARPG 遊戲

豐富的遊戲內容

請您拭目以待！

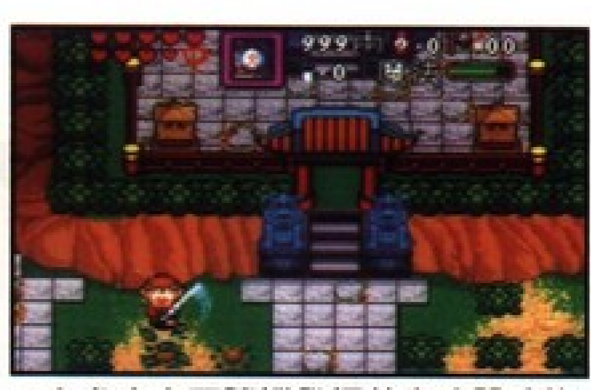
遊戲特色：

1 大─冒險地圖大

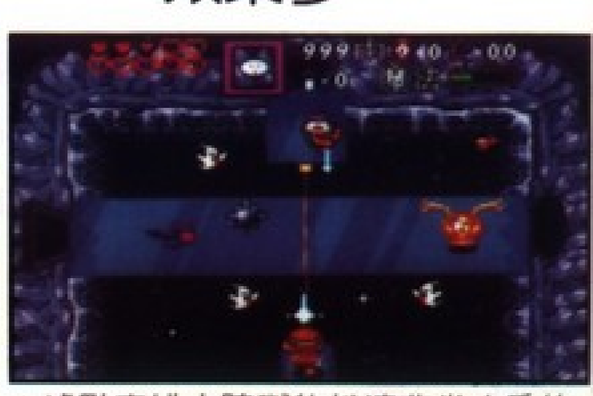
2 美─景物美 動畫美

3 多─關卡多 人物多 效果多


★遊戲進行中可運用特殊寶物來消除障礙物。


★主角本身可隨機發揮基本武器功能


★遊戲進行中每項寶物各有不一樣的法力。


★據點安排中障礙物扮演非常吃重的演出。





台北市北投區中央南路二段16號4樓
TEL：(02) 8941202 • 8952201
FAX：(02) 8941206

特勤機甲隊

SCENARIO SIMULATION GAME

〈請密切注意10/22～10/26松山外貿電腦展〉

預定10月中上市!!

POWER DOLLS

Detachment of Limited Line Service

西元2535年，地球殖民惑星發動獨立戰爭，地球聯邦政府派出聯邦正規軍前往鎮壓，殖民惑星歐姆尼政府爲示寧死不屈的決心，派出最強悍的美少女裝甲機兵—特勤機甲隊迎擊，在這片遙遠的惑星戰場上，您將率領這群驍悍的戰鬥美少女進行最後的決戰！

※圖片爲PC/98之畫面



「華義特勤組」緊急動員令

您想掌握最新日本遊戲的資料嗎？您想成爲台灣第一個玩到全日本票選排行榜上各款有名之超級遊戲的玩家嗎？華義國際爲回饋大衆，特舉辦「華義特勤組」會員招募，加入特勤組，不僅有以上的權利，並可獲得各款最新、最正點的遊戲海報、精美紀念品，還有機會試玩華義國際即將上市之 PC/98 改版遊戲，只要在遊戲中的顧客回函卡註明要參加「華義特勤組」，寄回本公司，我們經過篩選後，將選出50名幸運玩家，成爲第一批的會員，機會不多，行動要快！

隨GAME附贈精美海報，前2000套內更有特勤機甲隊紀念徽章，欲購從速，以免向隅!!



風靡全日本的超級SLG遊戲「特勤機甲隊—Power DOLLS」即將在台灣與您見面了，這款紅遍全日本的遊戲，經過我們改版中文之後，相信您可以玩的更順暢、更過癮。



郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司　帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。

台北市新生北路二段45巷21號　TEL：(02)581-2672　FAX：(02)581-2699



您絕對没有見過讓人如此輕鬆、愉快的電腦策略遊戲！

您救了那位可憐的國王，國王很感謝您，送了您一座村莊，希望您把它治理的妥妥當當一小事一樁，不是嗎？

- 華麗逼眞的45度3D視角
- 令人噴飯的人物造型
- 色彩鮮艶的遊戲畫面
- 媲美電影品質的精彩動畫
- 栩栩如生的數位音效
- 多種熱鬧滾滾的場景與關卡

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837 代理發行

過年前松崗送您的大紅包

自即日起，凡購買「鋼鐵雄師」遊戲軟體，除了有機會得到可全年使用於松崗各門市之遊戲軟體折扣卡，您更有可能免費得到最棒最好玩的超級新遊戲軟體，陪您歡樂過年。

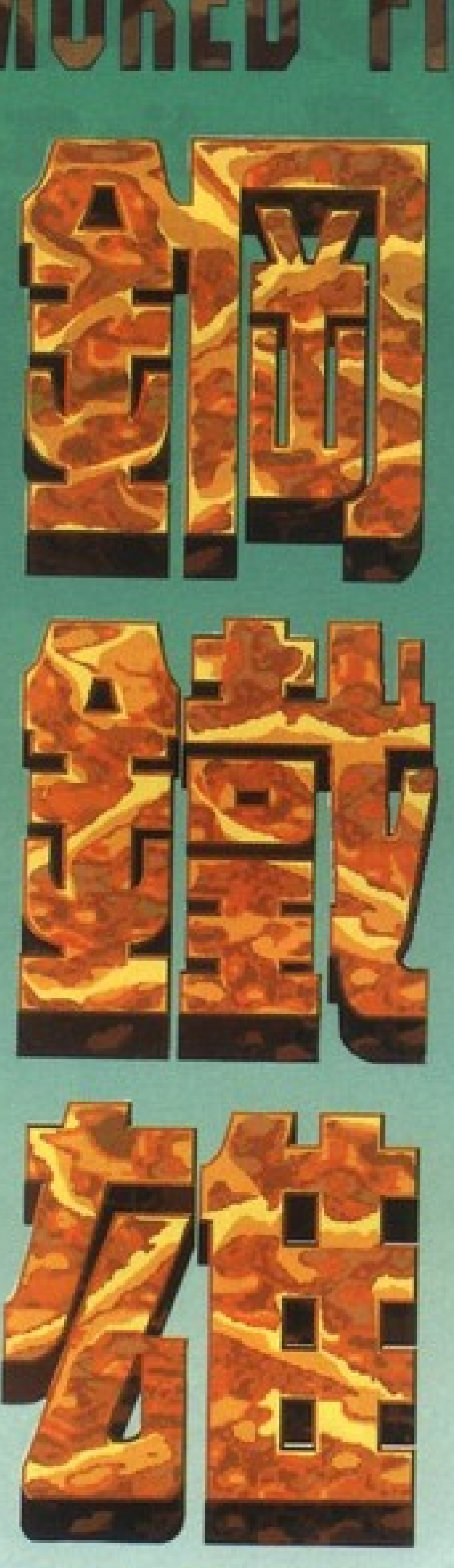
要送您的新軟體如下：Dark Force，Full Throttle(盧卡斯公司耶誕節將推出的兩款最新遊戲)，星際大爭霸，遊牧民族，星際大戰螢幕娛樂器…等。

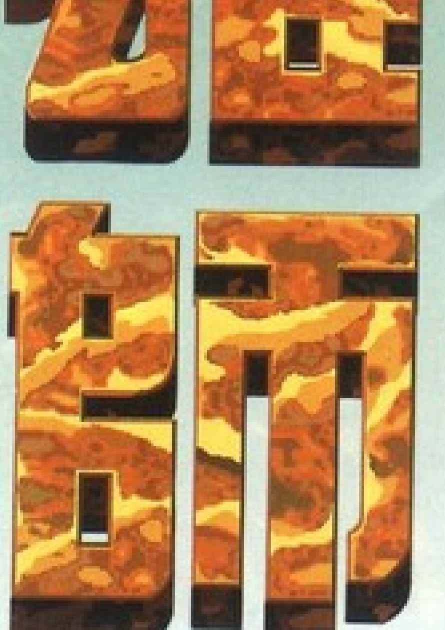
詳情請見「鋼鐵雄師」遊戲軟體，盒內說明頁。

UNALIS

各位戰狂！準備在地面接受挑戰吧！

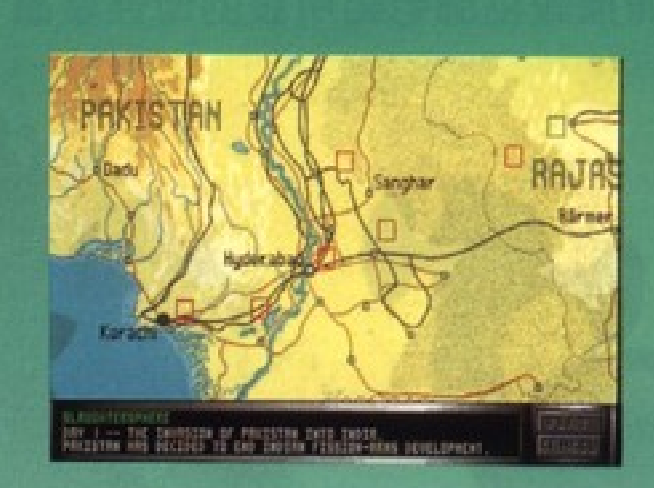
ARMORED FIST™







● 史上最強的戰車／裝甲車模擬遊戲



● 完全支援486與Pentium CPU！



● 多聲道音樂與音效



● 多重戰術顯示幕



● 具有雙入對戰功能(非連線)



● 逼真的紅外線夜視畫面

● Voxel Space繪圖引擎(已獲美國國家專利)登陸了！

● 數十項令人熱血沸騰的任務一太少？內建戰場編輯器如何？

● 提供美國坦克之王M1A2 Abrams、M3 Bradley IFV、前蘇聯製坦克霸主T-80與BMP



松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)7042762　台中(04)3257900　高雄(07)3369837　代理發行

接CASE英雄、或傭兵部隊請注意：誠徵下列人才

＊日文翻譯人才：喜歡玩遊戲，日文翻譯高手。
＊日本遊戲改版程式設計師：對PC-98系列或DOS／V遊戲，
曾有經驗修改成PC版本者，或本身有能力的人。

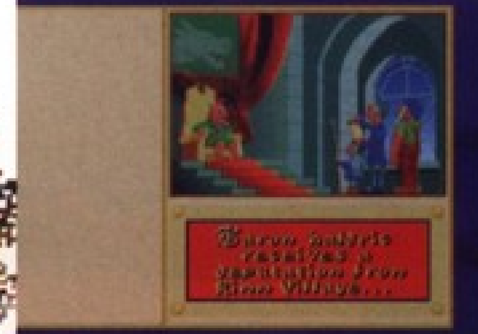
以上人員待遇從優，意者請洽松崗休閒軟體部
☎：(02)704-2762-175，賀先生。

驚魂塔

Mystic Towers

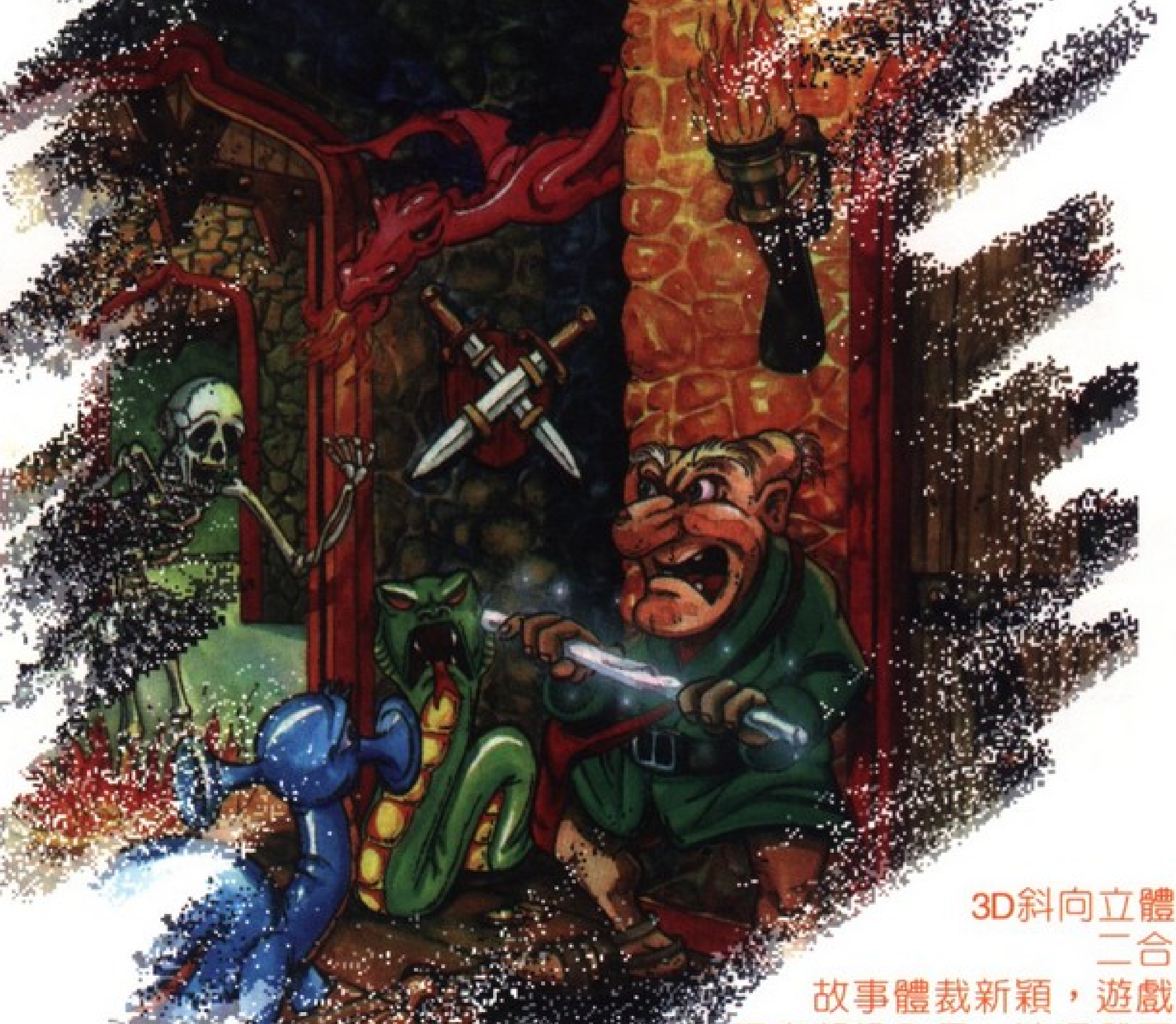
老男爵的"第二春"！

不是找個老伴作伴哦！
而是重拾魔杖，
進入步步驚魂的層層高塔，
為倍受凌虐的百姓殺盡怪物，
並用炸彈摧毀巫師老祖所設的奇怪裝置！

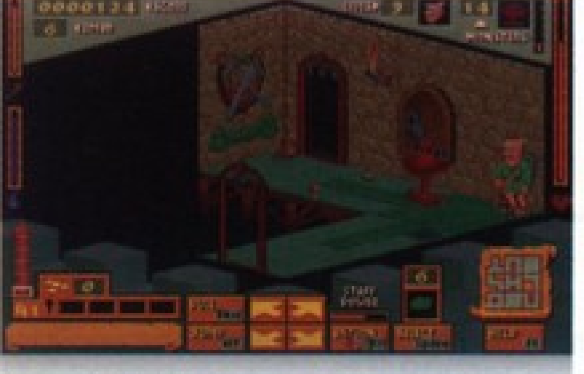




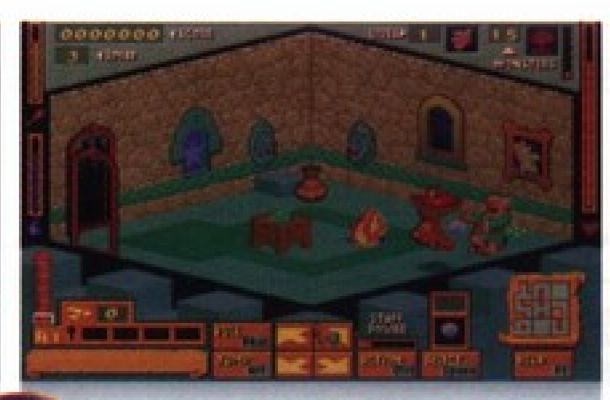
- 分為生手及巫師兩種難易度，生手級只需砍殺，解謎度低；巫師級將遭遇硬裡子怪物、幻象門、組合鎖及諸多迷宮。故一種遊戲有兩種幾乎不同的玩法。
- 動作超乎異常的靈活，共有走、跳、推、拉等動作指令，以滑鼠、鍵盤、搖桿操作都很順手。
- 共有十種魔法可以施展，除了冰球、火球、閃電等發射性武器咒語，還有醫療、傳送、飄浮等戰術性咒語。
- 自動繪地圖功能，如您大膽接受巫師級的挑戰，遊戲的情勢會越來越緊張，怪物的動作會變快變狠，傳送點也不再連貫，所有的鑰匙也隱藏得非常好！



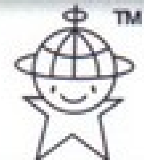
3D斜向立體動作及戰術
二合一之遊戲！
故事體裁新穎，遊戲方式出衆！
玩者將投入另一波迴然不同的戰場，
大戰數不清的妖孽惡怪！















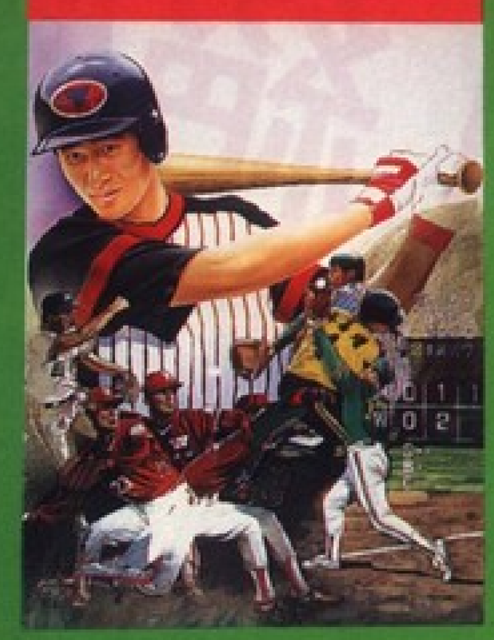


智冠科技有限公司 代理發行 SOFTWORLD

智冠科技・軟體世界・SOFTWORLD　P. O. BOX 28-34, KAOHSIUNG, TAIWAN, R.O.C. 高雄郵政28-34號信箱 台灣服務專線:(02)788-9293 (07)384-1505 香港:729-2781　電腦平面設計:林俊宏



這將是忠實棒迷期待已久的大好消息！"中華職棒2"已熱烈銷售發行中，再度為您熱情出擊！



HOMERUN！
HOMERUN！

又是一支漂亮的滿分全壘打，繼"中華職棒"受到數以萬計玩家及球迷們的肯定與支持之後，智冠科技為回饋大家，推出年度的精心鉅作"中華職棒2"，請大家可千萬別錯過喔！

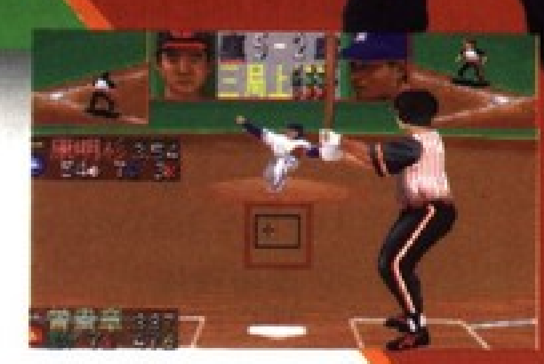
邁向職棒5年的今天，究竟何隊能稱王？真實的畫面、生動活潑的樂曲、逼真的現場語音廣播，讓您如歷其境、如臨"棒"場，投手的球路有多種模式，讓您的打擊者恨之入骨，全新的打擊方式，更能讓您發揮強大無比的火力。
"中華職棒2"將為您精彩一擊，再次振臂歡呼！"HOMERUN"！

遊戲特色：

★守備畫面非常廣闊，超過整個螢幕的大小，隨著球的飛行，畫面也跟著捲動，極具真實感。
★提供多種投手球路設計，採真實的多球路模式，例如：快速球、伸卡球、指叉球、掌心球、滑球……等十餘種，應有盡有，能讓您享受到投球的樂趣。
★有十六組不同風格的打擊姿勢，任您挑選。
★除扮演一位優秀的球員及教練外，也可扮演球團老版，球隊的士氣，全掌握在您的手中！
★現場極具真實感的立體語音播報，也是本遊戲的一大特色。特請聯盟專業人員賣力演出，除了有親切可人的唱名外，還有隨著球賽進行語調高低起伏的實況報導，音感十足，讓您有如置身球場中。
★除了可以多人共玩、年年展開的聯盟賽之外，另有表演賽及錦標賽，還可選出一代表隊與韓國、日本、美國等國家的職棒隊一較高下。

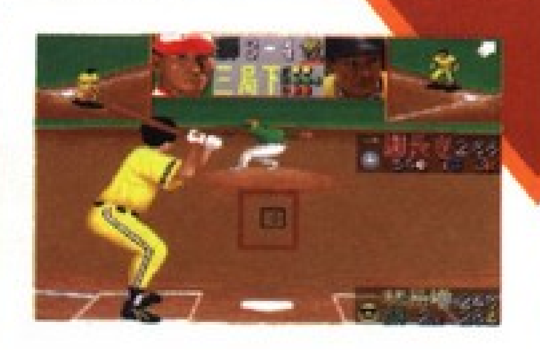


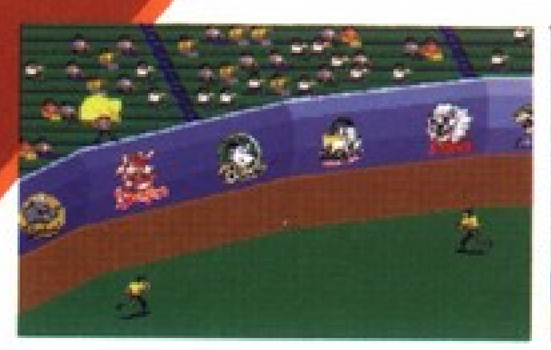
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行

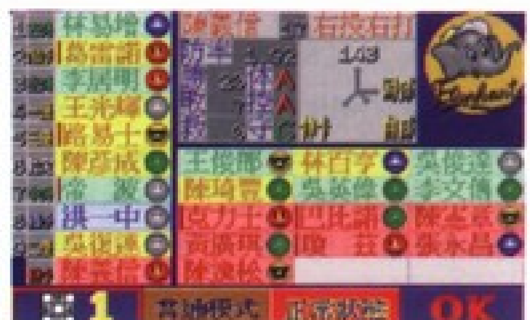














現代三國志——台灣政壇版

當今政要粉墨登場
三國政爭古戲今唱

紅包得選票・牌戰贏天下

攻略模式
挑戰模式
入門實務

☆前所未有的超強卡司，堪稱一絕。
☆以牌戰代替人戰，進行世紀之爭。
☆提供占卜、買賣、招募等功能，十足戰略風格。
☆幽默逗趣的語音對白，生動活潑！
☆操作界面支援滑鼠全功能控制，容易上手。
☆支援SVGA顯示卡；畫面全中國風，引人入勝。

松詮資訊有限公司
● 台北市水源路93號8樓
● TEL：(02)365-4228 FAX：(02)365-0808
● 8F,NO.93, Shoei Yuan Road, Taipei Taiwan, R.O.C.


DRAGON KNIGHT III
熱情十月強力發售
CD-ROM
獨一無二！
中英文版
魅力大放送
磁片版亦將上市
請密切注意！
勇者！
歡迎來到
惡魔與美少女
的國度中！
龍騎士 III
台港星馬獨家代理發行・生產製造
微波軟體 TEL:(02)3695077 FAX:(02)3695177
MEGA TECH
All companies and product names mentioned are trademarks or registered trademarks of the respective owners.
香港地區經銷商 CompuMark Software (H.K.) Ltd. Tel:3864865 Fax:7259961

星馬快訊

軟體世界雜誌自本期 66 期起，正式調整馬來西亞地區之零售價格爲馬幣 RM$20 元，爲服務當地長期訂戶，凡於 83 年 10 月 15 日前訂閱本刊之當地讀者均享原訂戶價之優惠，逾期則依新訂戶價統一辦理特此公告周知，並銘舊雨新知，熱力支持。

65期尋人啓事

電玩短路作者怪獸
電玩短路超人戰記作者
電玩短路三國演義作者
三國志Ⅱ快速練兵法作者胖子

66期尋人啓事

倚天屠龍記修改篇作者笨豬
不吐不快三國志武將爭霸作者野人
遊戲終結者卡耐雞的人生指南作者米克
不吐不快魔眼封印　王同學

請於 10 月 25 日前於本社聯絡，以免權益受損

有行就有市

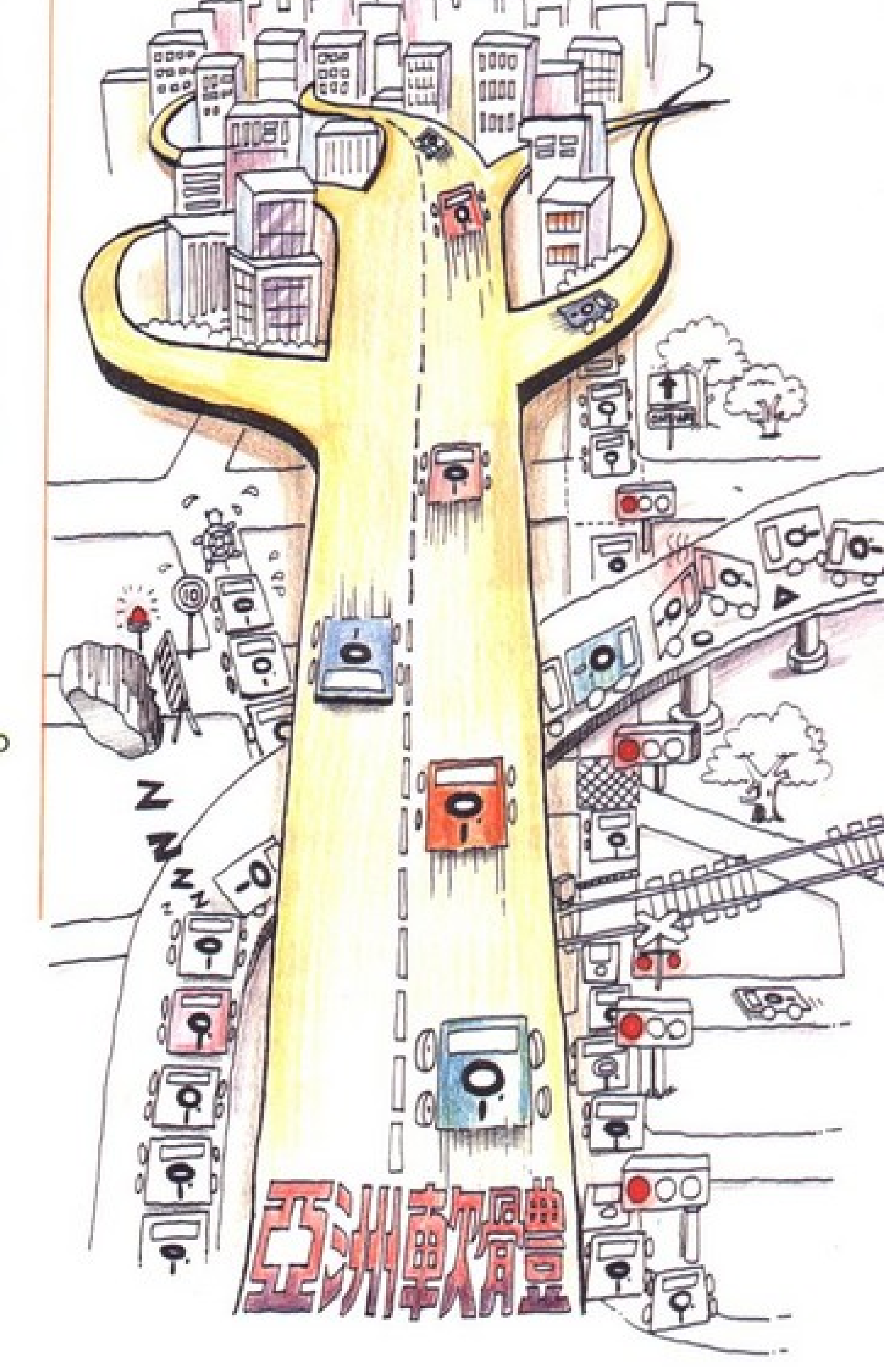
擁有一條強而有力的行銷通路，是您與心愛的程式作品所應享有的權利與尊榮。

而提供這麼一條暢通無障礙的軟體通路，則是我們的義務與榮幸。

我們除了提供專業的軟體測試、市場分析、行銷企劃、包裝生產和銷售舖貨，讓您能夠心無旁貸的埋首於程式的研發與設計外，現有2108個且仍不斷在擴展增加的經銷點所構築而成的全國經銷網，亦是您專心從事軟體設計的最可靠保障。只要您的軟體著作已達上市水準，亞洲軟體一定讓您"有行又有市"。

如果您現在已有完成或即將完成的軟體著作（商用軟體、套裝軟體、工具軟體、教育軟體、遊戲軟體），請立即與我們聯絡。

代理洽詢專線(07)384-8088轉213 商小姐















選擇亞洲軟體・行銷暢通無比

亞洲套裝軟體系列

數學奇兵

電腦動畫 趣味教學

適用對向：國中學生

趣味練習
生動活潑

配合動畫
音效教學

演算詳解
實例說明

內容特色：

1. 符合教育部最新數學教材編製。
2. 配合活潑動畫和音效，可引發學生的學習動機。
3. 重點性課程安排，可熟悉教材精義。
4. 本系統著重於教學與演算過程，非一般題庫軟體所能相比。
5. 提供詳細解題方法、步驟，教育正確的學習概念與原理。
6. 以遊戲方式配合逗趣的學習情境作答練習，使學習者不再枯燥乏味。
7. 重點教學配合圖形的表達更彰顯其特質，以達到靈活運用教材之學習方式。
8. 提供圖像化操作環境，按鍵簡便易懂。
9. 可列印完整題庫與重要公式供隨時參閱。

產品功能：

一、趣味隨堂練習
二、隨機測驗題庫
三、重要公式集錦
四、實例說明參考
五、進階模擬試題
六、學習狀況評分
七、應用問題作答
八、鍵盤指法練習
九、笑話趣味短篇
十、解題要領技巧

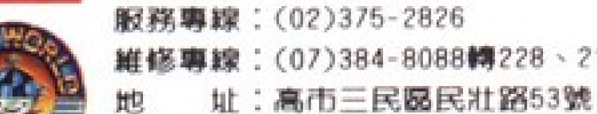
國中數學系列6套
每套定價980元

亞洲軟體

研發設計：鶴見有限公司
製作發行：亞資科技股份有限公司
代理行銷：智冠科技有限公司



服務專線：(02)375-2826
維修專線：(07)384-8088轉228、213
地　　址：高市三民區民壯路53號
訂貨專線：(07)384-8088轉250、251
(04)311-8774
(02)788-9188



軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，自58期起每本郵資30元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。



台北服務專線

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

高雄服務專線

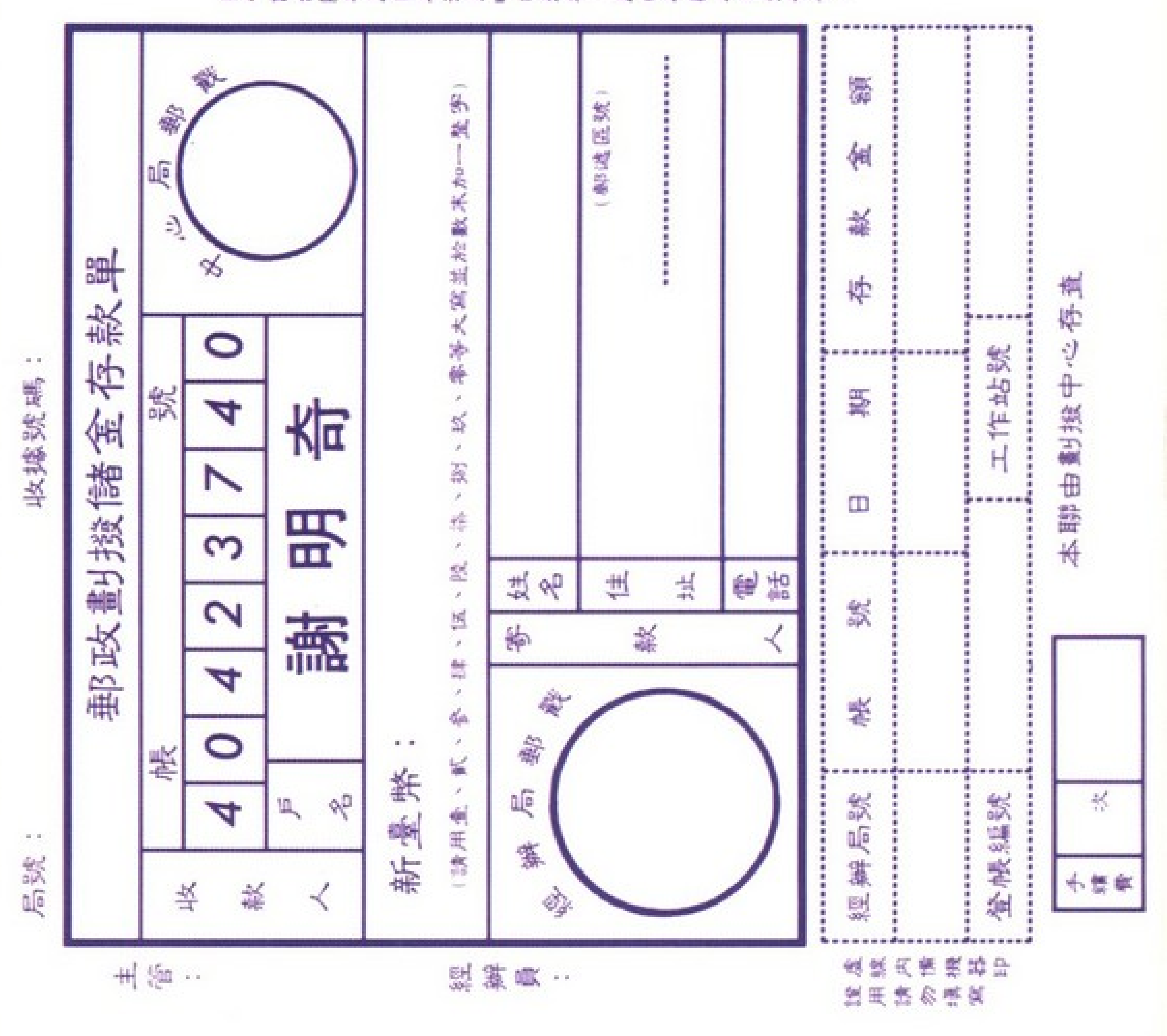
（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

台北BBS

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS

（07）384-8901　全年無休
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）



局號：　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人　帳號 4 0 4 2 3 7 4 0　戶名 謝明奇

新臺幣：

寄款人　姓名　住址　電話

經辦局收款戳

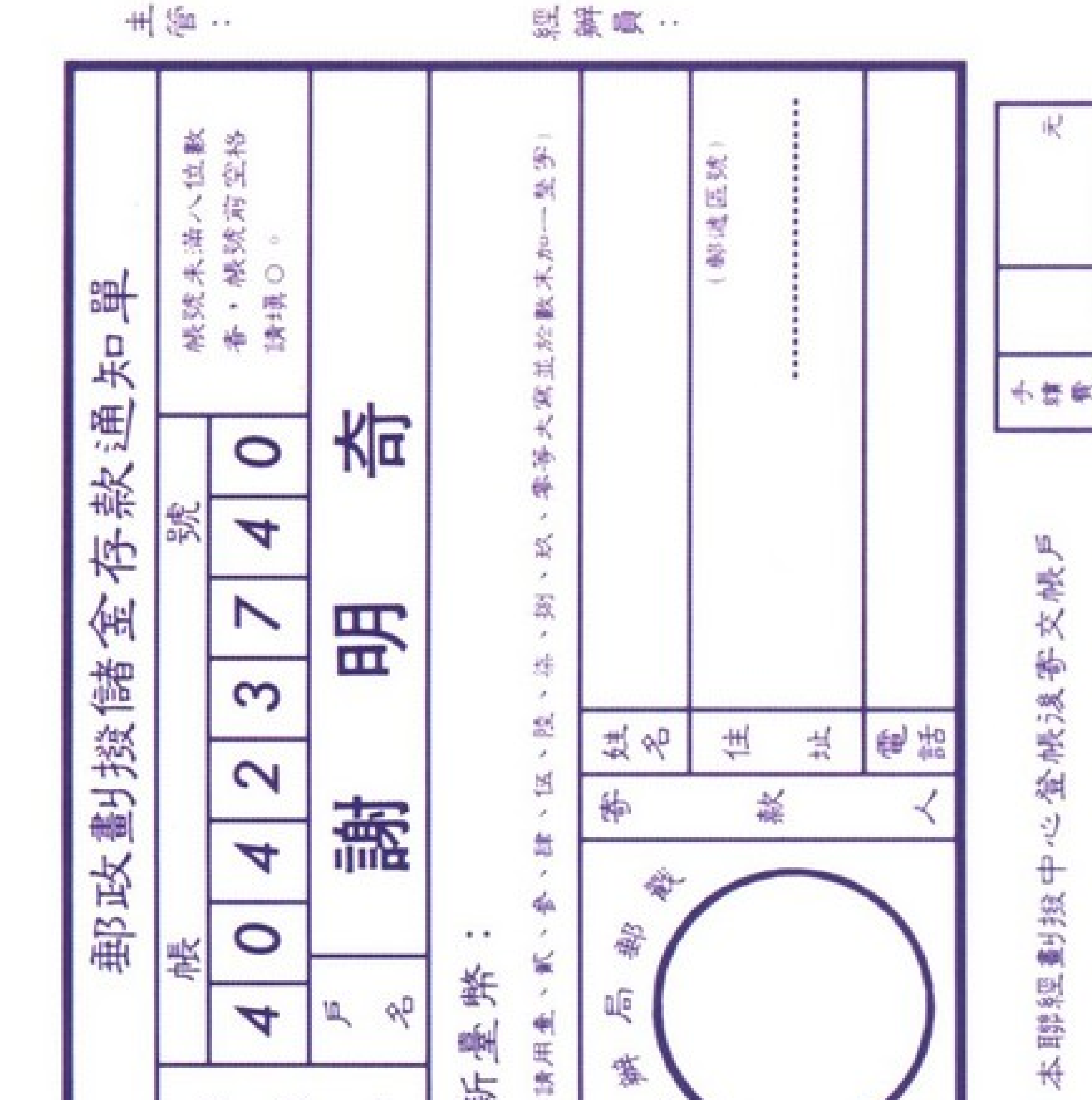
主管：　經辦員：

經辦局號	帳號	日期	存款金額

登帳編號　工作站號

手續費　次

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人　帳號 4 0 4 2 3 7 4 0　戶名 謝明奇

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填○。

新臺幣：

寄款人　姓名　住址　電話

經辦局收款戳

主管：　經辦員：

手續費　元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局給此聯正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期 550 元整　□全年 12 期 1100 元整（平信寄出）

自　　年　　月　到　　年　　月止

□新訂戶　□續訂戶　（訂戶編號 NO　　　　）

年齡　　職業　　聯絡電話

如須掛號，全年請另加 294 元，半年請另加 147 元

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　產品名稱　　售價　　金額

□雜誌　01-19 期　單本 $ 60 元（含普通回郵）　　期＝　　本

20-37 期　單本 $ 80 元（含普通回郵）　　期＝　　本

38 期起　單本 $ 100 元（含普通回郵）　　期＝　　本

58 期起　單本 $ 130 元（含普通回郵）　　期＝　　本

金額 $60・　本、$80・　本、$100・　本、$130・　本＝總額

★請注意　1-8、11-16、18、19、24、27、28、34、36、37、40　期皆無庫存

三、本人欲維修磁片（請將原母片一併寄回）

一般維修一片：$ 10・　片　　更新磁片一片：$ 30・　片

回郵費用：維修總片數 3 片以內，$ 40 元整，3 片以上 $ 60 元整

維修費用：　　＋郵資　　＝總金額

❊以上資料請詳細填寫❊

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫


蕩寇雄師
蕩寇雄師下戰書，單挑戰神級玩家
如果你不怕隱忍的隱形，地忍的遁地，影忍的分身術，
如果你不介意在20座小島和九處城鎮來回奔波，南征北討，
如果你無懼於一百多個匪寇主將，數十種威力強大的武器物品，
那麼——
歡迎你來與明朝大將戚繼光一起共享掃蕩匪寇馳騁沙場的快感。
都指揮使
明
蕩寇雄師


悲戀湖殺人事件
九藝九四年精心處女作
一個舞台劇與電腦遊戲結合全新遊戲
全省強力熱賣中
決戰保齡球
緊鑼密鼓製作中
九藝資訊股份有限公司
TEL：(035)221820
一萬
正宗四川省麻將
九萬
WINDOWS 版
總代理：宏申資訊有限公司
台北縣永和市國光路19號2樓
Tel:(02)9203871 Fax:(02)9250655



勤益金聲卡

語音卡、音效卡、音源卡 統一了！

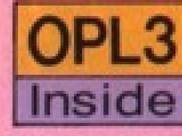
NEW 16 BIT

六卡合一面面俱到 實現您心中的夢想

GAME, MIDI音樂，電腦玩家的最愛

WSS
SB PRO
WAVE TABLE
MIDI
CD-ROM
GAME
} Card

PRO16ES



ADPCM Inside

- 相容音效標準：
  - Windows Sound System 2.0
  - Sound Blaster PRO
  - AdLib
  - WINDOWS 3.1
- 眞正16位元立體聲
- 取樣頻率：4KHz-48KHz
- 資料壓縮：ADPCM, ALaw, uLaw
- CD-ROM 3合1介面
- YAMAHA OPL3 合成器
- MIDI 介面 (VAPI)
- GAME PORT
- 數位混音
  - 錄音：5聲道
  - 放音：7聲道
- 每聲道4瓦輸出功率放大
- 可程式化I/O設定

完美的組合

專業版： PRO16ES + GS-OPL4

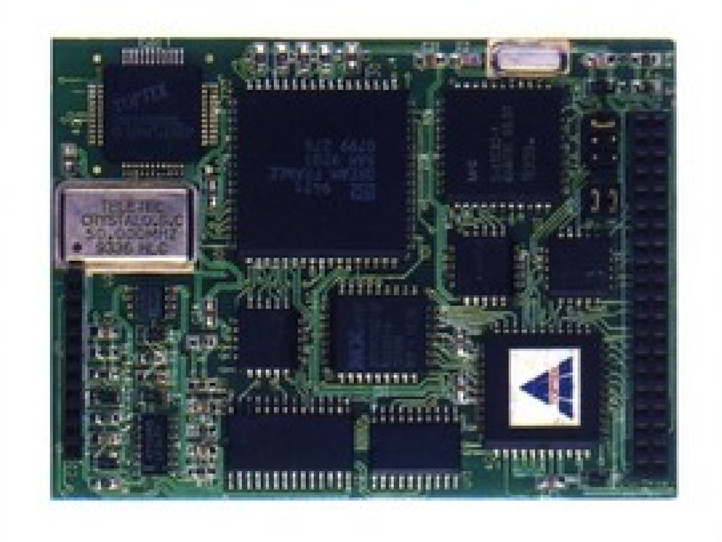
豪華版： PRO16ES + GS-401

音源模組

GS-OPL4
OPL4 Synth. + MPU-401 + EP



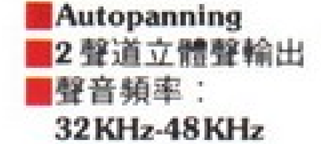
GS-401
Dream Synth. + MPU-401



GS-OPL4 (選購)
- GM 相容
- 內含 FM OPL3
- 16 Mega 位元 PCM 取樣記憶體
- 128 種音色 (GM 標準)
- 可同時發出 24種聲音

EP
- Reverb, Delay
- Chorus, Flange
- Distortion
- Autopanning
- 2 聲道立體聲輸出
- 聲音頻率：32KHz-48KHz

GS-401 (選購)
- GM 相容
- 32 Mega 位元 PCM 取樣記憶體
- 393 種音效
  - 225 種樂器
  - 120 種鼓聲
  - 48 種特別音效
- 可同時發出32個音符
- 16種樂器可同時彈奏一個音符





總公司
臺北縣板橋市信義路163巷11號5F
TEL: (02)964-7096
FAX: (02)961-9586
BBS: (02) 962-0405

台中分公司：
台中市青海路二段207巷13號2F
TEL: (04)259-1841
FAX: (04)252-6819

高雄分公司：
高雄市建國二路2號10F之1
TEL: (07)223-4808
FAX: (07)223-4958



Superstar™ SOUND SYSTEM

超值ALL in ONE 神霸卡

電腦舞台上，你不能錯過的一場完美音樂演出

16 BIT PCM WAVE TABLE超強功能版

主流 ALL IN ONE

1. 遊戲音樂(GAME MUSIC)主流的發展由 AdLib 到 Sound Blaster皆爲FM合成音色，而今PCM WAVE TABLE音源已成新主流，其中又以 GENERAL MIDI和MT-32最受歡迎。
2. 語音(VOICE)主流的發展則由 8 位元Sound Blaster起源，到16位元由微軟推出的視窗語音系統（WINDOWS SOUND SYSTEM)，IC編號爲AD1848。Super Star 硬體設計同時支援上列 8 位元及16位語音系統。
3. MIDI介面主流以市場佔有率較多的MPU-401 UART爲主Super Star硬體設計即支援此一規格，在DOS或WINDOWS系統下皆可掛載此項功能。
4. 光碟機(CD-ROM)主流由市場分佈觀之，PANASONIC、MITSUMI和SONY三家廠牌的量較多。Super Star 硬體設計同時有上列三種廠牌的控制介面，也同時有三種廠牌不一樣的音訊連接座。

功能 ALL IN ONE

Super Star有前兩項諸多功能外，也考慮到使用者的方便性和發展性，加入下列功能

1. 音量控制旋鈕，如此軟體和硬體皆可控制音量。
2. MIC IN、LINE IN、CD-IN和PC SPK IN四個音源輸入埠，可同時供單音和立體音多工應用。
3. LINE OUT和AUDIO OUT可接高級音響、廣播系統、一般喇叭或耳機。
4. 輔助輸入、輸出訊號連接座，提供多媒體電腦（MPC)機殼內部連接功能，如此電腦的前後兩端皆可接麥克風、喇叭或耳機，非常方便。
5. 內建MIDI和搖桿分立介面，並附排線接座及 MIDI 梅花連接線，可同時接搖桿和MIDI鍵盤樂器，無論您要玩GAME或MIDI皆很方便。
6. 內建各系統(Sound Blaster、WINDOWS SOUND SYSTEM、PCM WAVE TABLE 和光碟機介面）隔離設定功能(ENABLE或DISABLE)，共計有16種組合狀態（2 的 4 次方）。
7. Super Star 不僅提供休閒、娛樂、敎育、音樂欣賞、多媒體編輯、展示等諸多功能，也提供您音樂創作的廣大空間，使您更容易瞭解音樂，進而創作您美麗的樂章，提昇您文化和精神生活。

系統 ALL IN ONE

1. AdLib音效系統
2. Sound Blaster語音系統(IRQ7＋I/O 220h＋DMA1)
3. 視窗語音系統(WSS) (IRQ11＋I/O 530h＋DMA0)
4. PCM WAVE TABLE音源系統(IRQ2/5＋I/O 330h/320h)
5. 光碟機(CD-ROM)音訊和控制介面(I/O 340h＋DMA3)
6. MPU-401 UART MIDI介面(DOS和WINDOWS 系統下皆可掛載執行
7. 搖桿傳輸控制介面
8. 數位自動偵測系統
9. 數位控制類比混音系統（左、右聲道各8音路，DOS和WINDOWS系統下皆有驅動程式供操控)
10. 數位類比控制系統（可同時執行錄音、混音、監聽、放音和廣播的功能）

Super Star硬體設計已包括上列諸系統。

軟體 ALL IN ONE

DOS應用軟體

1. Super Star音效管理程式(USM、EXE) — 包括六種檔案型式.VOX、.MUC、.WAV、.VOC、.CMF和.MID的展示介紹。它提供展示、播放、錄音、新增、刪除和公用程式等諸多功能。有滑鼠操作法和快速鍵操作法。
2. Super Star聲音編輯程式(VED.EXE)—包括四種基本編輯動作，如分割(Cut)、插入(Insert)、刪除(Delete)和附加(Append)。並可放置記號(Marker)和錄製檔案。
3. Super Star音樂演奏機(MP.EXE) — 是一個長駐式的背景演奏機，程式長度只佔十餘KB。有外部命令操作法和快速鍵操作法。
4. 混音器控制程式(MIXER.EXE)—是一個控制左、右聲道各八音路的開啓、關閉或增益大小的程式，解析度最高達64階層。
5. MIDI音源應用命令—GM32V設定GM音色、MT 32設定MT-32音色、MDPLAY演奏一個MIDI音樂檔、DEMO可同時播放多種聲音檔如FM、SB、WSS和GM

WINDOWS應用軟體

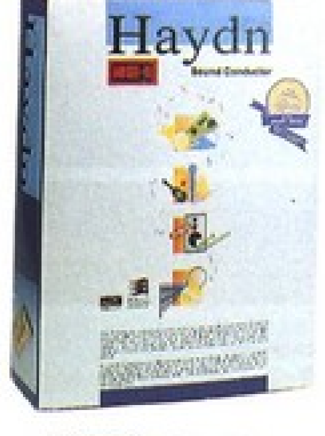
1. Recording Session（雅音樂集）—是一個功能強大的五線譜編曲軟體，用於樂曲錄製(Record)、演奏(Play)及編輯(Edit)。其中有增、刪、剪和貼音符的功能。也有MIDI IN、MIDI OUT和MIDI THRU 等功能。
2. Music Mentor（電腦樂師）—介紹六個基本的音樂要素，旋律(melody)、節奏(rhythm)、和聲(harmony)、音色(timbre)、結構(texture)和曲式(forms)，和五個音樂時期音樂史，您可隨時查詢比較各時期音樂的風格、曲式、技法及其發展的背景。
3. Nkey 2—是一個使標準電腦鍵盤便能彈奏樂器音樂的軟體，它能讓您的電腦鍵盤變成一個智慧型的音樂鍵盤，可同時發出多個音符聲音，另還有諸多功能。
4. Super JAM!Jr.—是一個初學新手和專業行家皆易上手的音樂程式，甚至您從來沒有演奏過樂器或做過歌曲，它能協助您完成各種曲風的歌曲。
5. 20—20—是一個數位化錄放音機的軟體系統，具備一般類比錄放音機的所有功能，並有視窗聲音波形(waveform)編輯系統和位置指示器。
6. 混音器控制程式—是一個視窗混音控制器，可控制左、右聲道各八音路的開、閉或增益大小的程式。

Super Star發展程式介面函數大全 (Development Kit)

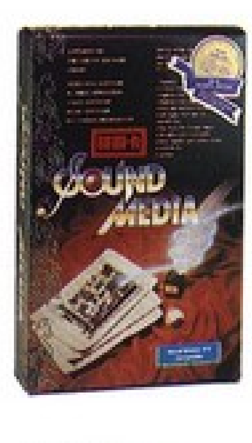
它能讓您確實發揮Super Star 的所有功能，這一系列工具包含了常駐驅動程式(TSR Driver)及C語言的函式庫，您可載入TSR Driver (GM32V)並呼叫其中功能，也可將函式庫連結(Link)到程式內來控制音效卡。您可用它來發展遊戲軟體、多媒體展示程式、音樂敎學軟體或協助專題的研究。



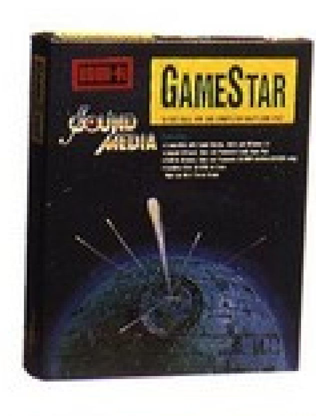
神霸卡 SUPER STAR



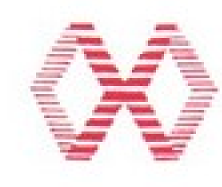
神霸卡 Haydn



神霸卡 2.0



神霸卡 GAME STAR



微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司

總公司：台北市忠孝東路七段587號
TEL：(02)651-0656 FAX：(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路299巷2弄9號
TEL：(07)745-6212 FAX：(07)742-4867

EPIC PINBALL 乃當今PC界公認最具功力 最順暢的彈珠台軟體

搖滾霹靂彈

熱 烈 銷 售 中

超級捲動速度 別人沒得比

超級音效組合 立體大聲勢

超級特多關數 大碗又滿意——EPIC正式合法登陸台灣

重金禮聘／程式設計師. 美術設計快手. 企劃設計快手

買8關送4關（名額限3000名）

寄回搖滾霹靂彈內附的意見表即送EPIC PINBALL 94年最新超級版本4關

代理發行



大新資訊有限公司 BBS:02-9206622

中和市中和路312號3F之1 TEL:920-3936 FAX:920-7509

這隻狡滑的兔崽子，天不怕地不怕，橫行天下，無堅不摧，
上天下海，眞拿牠沒辦法！！

EPIC
MEGAGAMES

動作王國EPIC公司年度代表作

◎有史以來場面氣氛最爲熱鬧花俏的動作遊戲。
◎首創3D立體加分關，豐富的關卡，畫面內容設計，也是空前的精心製作。
◎EPIC公司不愧爲動作類龍頭老大，再度獲得全球遊戲界的驚嘆與贊賞。

敬請期待

●牠有詼諧逗趣的過關特技及妙招；也有幽默生動的動作表情及怪招，傷惱筋的是牠是一隻光速兔崽子 。



*爲了讓玩家能安心買回產品，本公司歡迎各位玩家來信索取試玩片。來信請附回郵信封及郵資10元，本公司將以最快速度的方式寄到您的手上。或以MODEM向本公司聯邦BBS站留言索取(BBS:02-920-6622)



大新資訊有限公司
中和市中和路312號3F之1
TEL/9203936 FAX/9207509

藝術的氣質、冶豔的風華

展露原始無邪的真、深情自信的善、萬種風情的美

期待你的鑑賞—放縱性感

楊琪

DEBERA

寫真集

UNCHAINED & SEXY

放 縱 性 感

Pretty Girl

系列002

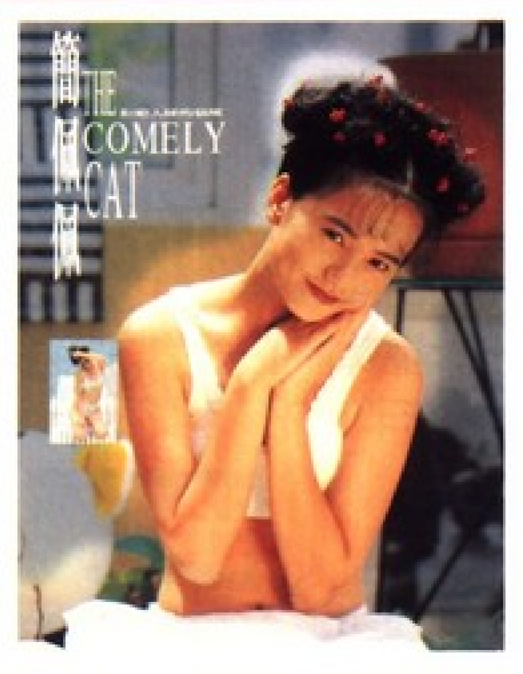
十月放縱上市 Trust me!

You will like it!

全省各大書局、7-ELEVEN都有售

每本定價:220元





全國首本進入7-ELEVEN販售的寫眞集

五專生的寫眞集哦!!

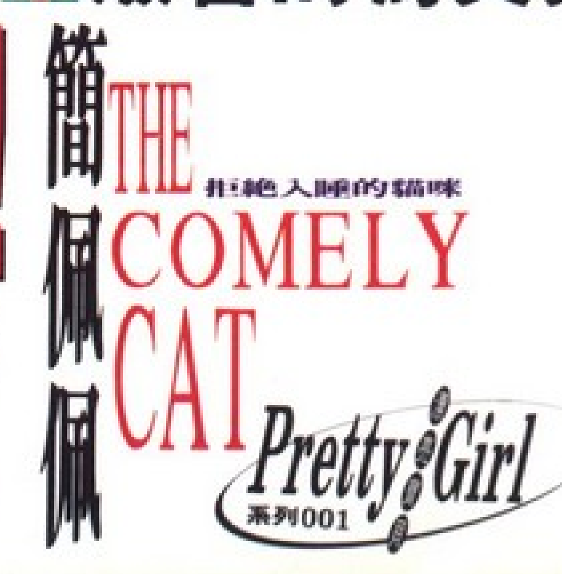
一睹爲快.爭相搶購中!!

(佩佩感謝全國讀者的愛護與支持 謝謝)

每本售價:220元

尖端出版有限公司

劃撥帳號:05622663

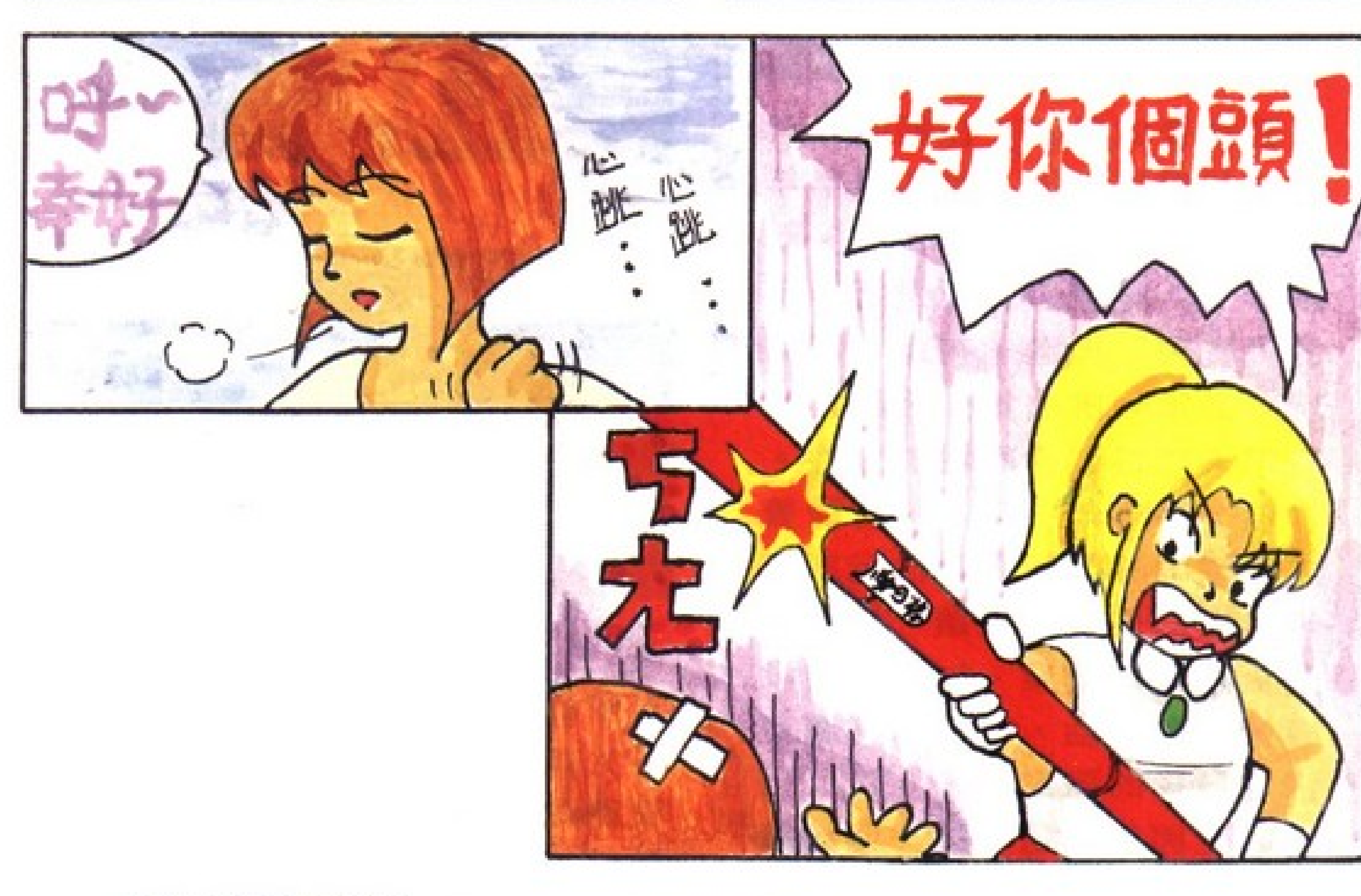



98精品店
BY:GRX


店中...


啊!!
偵查部隊遭全滅!!


RESET!!
卡喳


呼~幸好
心跳心跳…
好你個頭!
ㄎㄤ


讀者們都在等我們，而你還在玩 GAME !!
嗚……很痛的耶!
店長自己也在玩啊……


奇怪！背怎麼涼涼的……
英雄志願
VENUS
對不起，耽誤了大家不少時間讓我們趕快來看本週的精彩內容吧！
ㄎㄤ!!
聖經霸主II
同級生
店長！店長
您撐一下
我馬上去叫救護車……

98精品店

英雄志願

●所須配備：NEC PC-9801 VX/UX以下 ●HDD：支援
●滑鼠：支援 ●音源：FM音源

▶結局之畢業大合照

嗨，大家好，わたしは店長です。這次一開始首先爲大家介紹一款蠻獨特的RPG，其故事內容有點類似養成遊戲（工作賺錢以增加各方面屬性），結局也像養成遊戲（由屬性決定結局職業）。不過在遊戲內容上可是一個道道地地的RPG喔！

話說故事主角（三人の少女）爲實現“英雄”夢想而進



▲冒險學校學學生一覽



△戰鬥之畫面

▼城鎮一景



入冒險養成學院。在經過二年半的基礎修業後，將利用半年時間實際到街上“實習”。而說穿了，整個遊戲便是這半年的“實習”經過。在這半年間玩家必須到處去接任務賺錢，以用來購買裝備與增加屬性。當然，等半年一到後，冒險養成學院的導師便會評估玩家這半年來的表現與成績。以決定是否讓主角結業。如果主角沒有被留級的話，那再依其屬性決定日後的職業……

正因爲是這樣的一個遊戲結構，所以基本上“英雄志願”並沒有固定劇情可言。當然，更沒有所謂的魔王了。不過也因爲如此，整個遊戲進行可說是相當自由的。玩家可到處留覽各城市景色，依自己所好



▲可愛的泳裝打扮



▲大原野　畫面

去接自己喜歡的任務來發展故事。如調查船難事件，護衛運貨商隊，甚至當臨時保母，兼職模特兒等。每個任務都可說是相當有變化性與戲劇性。絕對不遜色於一般RPG情節的。當然，要接下該任務前必須要先評估一下自己的實力。要不然不只畢不了業，恐怕連小命都不保囉！



這就是咱們可愛的女主角



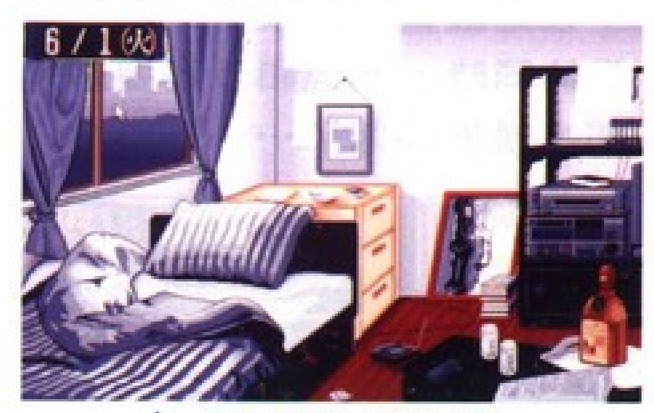

結業以後女主角們的就業狀況



VENUS

●所須配備：NEC PC-9801 VX/UX以下
●滑鼠：支援　●HDD：支援
●音源：FM 音源，MIDI音源

對9801電腦而言，AVG可說是占遊戲軟體比例最大的類型了。不過也由於競爭者太多了，使的各軟體公司不得不攪盡腦筋來改良新介面。而VENUS便可說是這樣環境下誕生的一個新型態AVG了。



▲男主角之臥房



▲四名女主角資料一覽


▲和女主角們相約碰面

首先來談劇情方面，VENUS在劇情上安排的相當獨特--身爲影視公司老板的玩者爲挽救公司破產命運，必須在兩個月内嘗試說服四個女主角加入拍片行列。而且就算成功的話，女主角也會依照和主角的友誼關係來決定“幫忙”程度。當然，如果您能擄獲其芳心的話，那一切就都没問題了。

所以囉，遊戲中主角必須利用各種方式來增加和女主角們的各關係屬性。如看請吃飯可增加信賴度，到咖啡屋喝咖啡可增加好意度，去遊樂場則可增加愛情度等。當然啦，遊戲主角可是没有分身術的，如何維持好與四個女主角之間的關係那可就要眞看玩家手腕了。不過有一點可必須小心一點，別讓女主角們太早拆穿您腳踏四條船的企圖喔！否則後果就很麻煩了……

▶可愛的女主角

▼快樂的約會




▲約女主角去看電影


▲生動的一刻


▲這……該不會是結局吧？

令人期待的海灘約會







98精品店

聖經霸主 II
BIBLE MASTER II



▶華麗的遊戲主畫面

●所須配備：NEC PC-9801 VX以下
●滑鼠：支援　●HDD：支援
●音源：FM 音源，MIDI音源

精緻，華麗，與氣勢不凡。這便是由 GLODIA 公司所設計發行的戰略遊戲 -- 聖經霸主二代（以下簡稱**BM2**）所給人第一眼的印象了。



▲主角之個性選擇



▲戰鬥畫面之一



▲這便是遊戲女主角囉！

的確，**BM2**這次在畫面及結構上都給人相當華麗龐大的感覺，甚至連包裝亦讓人覺的氣勢不凡（還隨軟體附贈 CD 片呢）。此外，這次二代和其上一代比較起來，除了在畫面上的改進外，在遊戲結構上也做了一番變動。原本在一代是採類似三國志的單一地圖戰場模式，在二代則變成依劇情變化的多戰場過關式。當然，劇情情節也就更加重了。不過這次在戰鬥與兵員資料上倒是沒多大的變動。



▲戰鬥任務簡報



▲全螢幕移動畫面

和一般 98 戰略遊戲不太一樣的是，**BM2**在硬體上的要求可說是蠻嚴格的。其在廣告上即打出了建議使用硬碟與 80386 CPU的訴求。或許 IBM 的玩家會覺的沒什麼，但對 98 遊戲來說這已經是蠻少見的了。而且店長在 386 的機器上仍是覺得遊戲執行速度不堪忍受……

唉，或許這也是一種通病吧，正如現在 IBM 的遊戲一般。在遊戲畫面與技術都突飛猛進的同時。其親和性與遊戲性卻也慢慢降低了……



▲人物對話畫面



▲在戰鬥中使用法術攻擊



▲部隊接觸時之選單



同級生

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源


▲遊戲主畫面


▲和同學們在泳池相遇

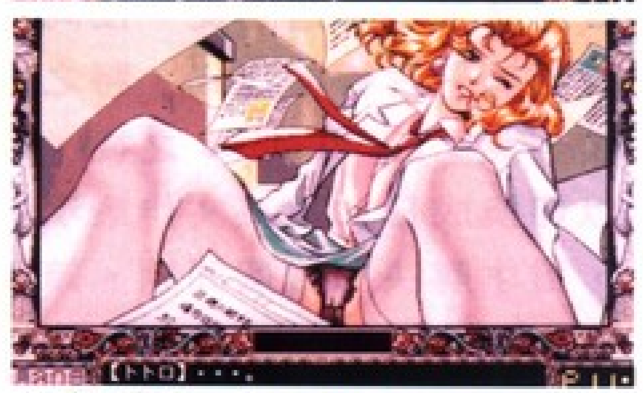

▲啊啊！多詩意的約會啊

“同級生”相信這個名字對 98 的老玩家們應該不漠生吧。沒錯，最後要爲大家介紹的便是這款由 ELF 公司在去年所推出，堪稱轟動一時的名 GAME 。該 GAME 不僅蟬連美少女遊戲排行榜首座數月不下，還推出 CD 片與攻略畫册，最近甚至還被移植到卡通動畫上。一個美少女 GAME 能有此成績，著實是讓人欽佩的了。

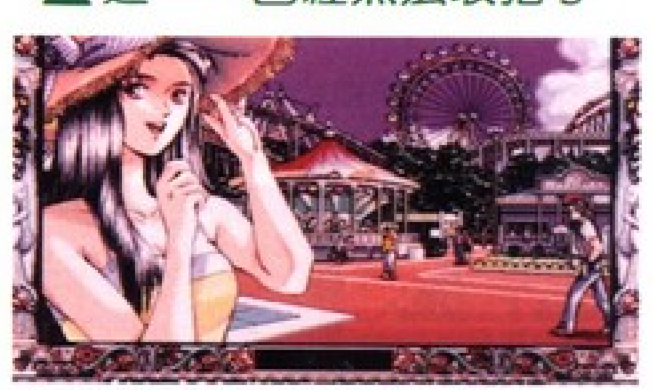
▶這……我是來看病的耶

▼學校保健室--做壞事的好地方




▲遭了！撞到女老師了


▲這……已經無法收拾了

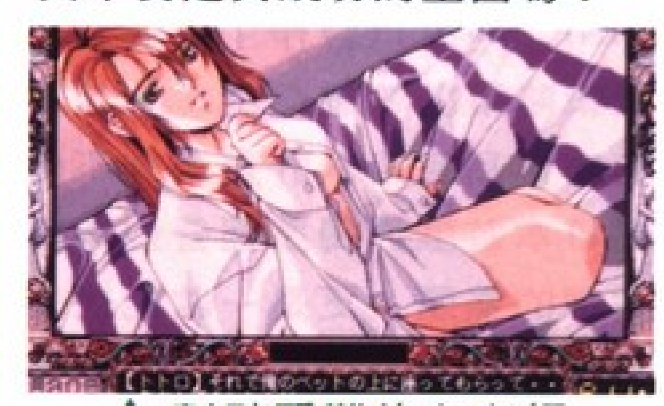

▲和“大姊姊”到遊樂場遊玩

“AVG＋RPG＋SLG 一個全新介面的遊戲”，這便是 ELF 在雜誌上爲“同級生”打的廣告詞。

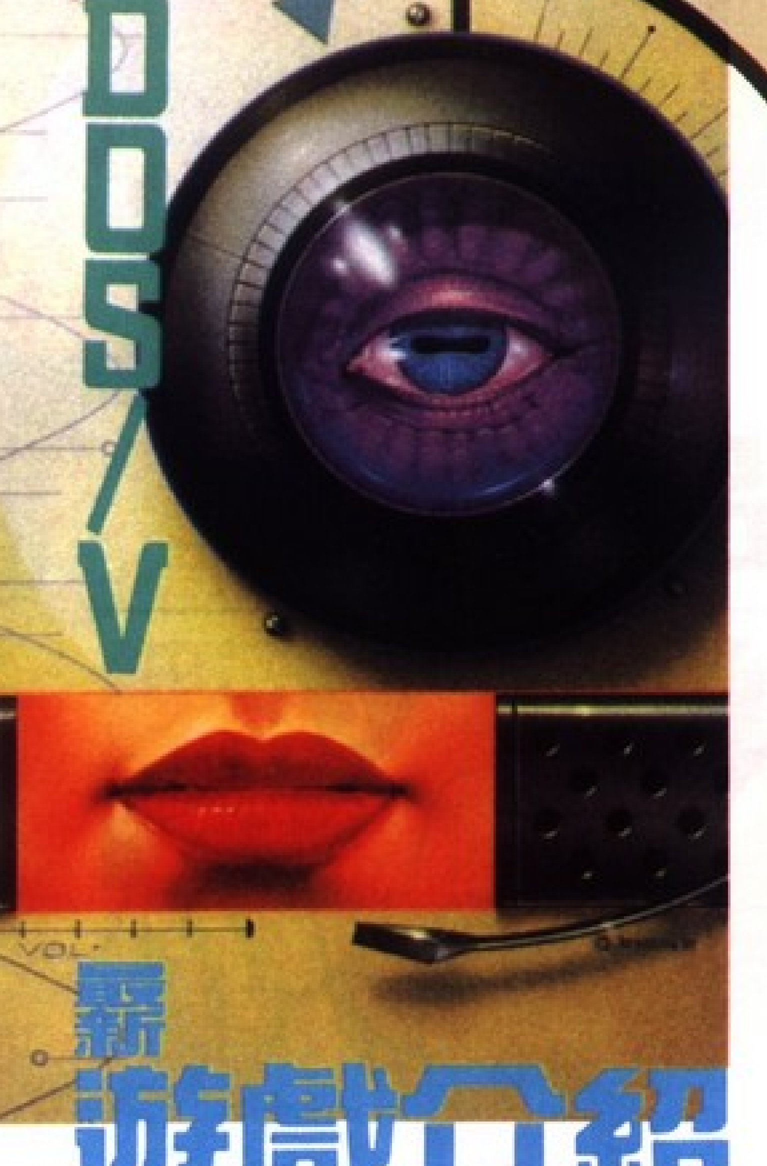
的確，同級生在遊戲類型上確實相當獨特。首先它有一個類似 RPG 的城市行走介面，而且主角像 SLG 一般必須去工作賺錢。但是就算如此，其本質上仍可說是一個道地的 AVG 遊戲。而且劇情非常單純 -- 身爲學生的主角在暑假兩個月間所發生的故事。

或許您會說：就這樣而已？這就是一個轟動一時的名 GAME ？

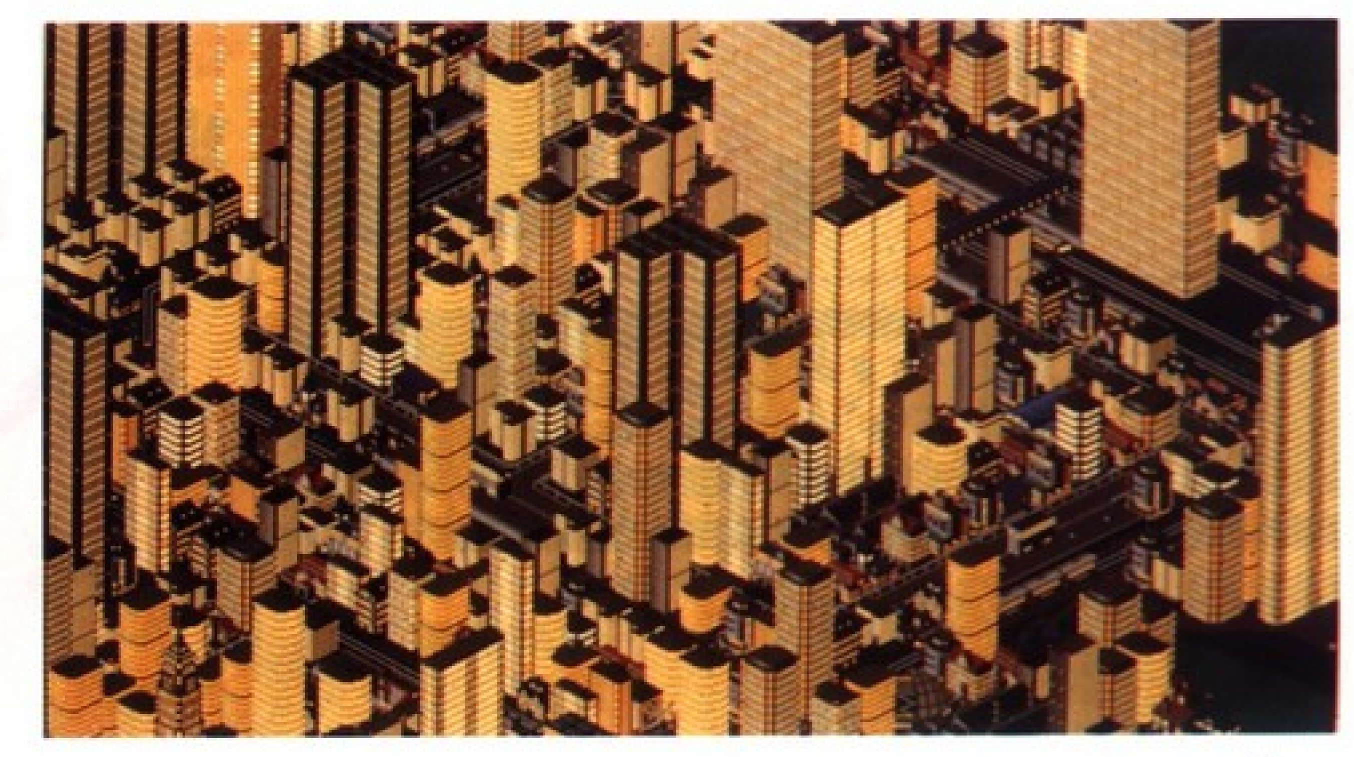
的確，這便是同級生。它成功的地方不在於花俏的效果及誇張的廣告。當然，不可否認的，美少女的因素占了一定程度的影響。然而能在數以百計的美少女遊戲中脫穎而出。您能不肯定在其劇情上的嚴謹與平實是其成功的主因嗎？


▲幫助受難的女老師


▲在車站前的偶遇



/YMJ



WINDOW版 鐵路A計劃IV



以縮小比例觀看都市一角。

說起 ARTDINK 這家日本軟體公司，或許大家都有些陌生，但若提到該公司名聞日本的代表作 --A 列車（A-Train ）系列，相信各位經營狂就會有些印象了。 ART-DINK 向來以製作『成長』型的策略遊戲軟體爲主，其最著名的作品鐵路 A 計畫系列不但在日本遊戲界獨攬經營型策略遊戲的鰲頭，更是一款能代表日本經濟和企業型態的策略遊戲。

大約在今年七月左右，ARTDINK發佈 A 列車Ⅳ Windows版本的廣告，顯示模式更由98版本的 16 色提昇爲 256 色。筆者到八月中旬終於拿到夢寐以求的 A 列車Ⅳ Windows 版，由於它需要日語作業環境的 Windows 3.1 版本，筆者大費周章後，幸運的從一位同事處得到一片轉換程式，將之安裝到英文版 Windows 之後，可以切換成日文或英文作業環境，這才解決了這個問題。筆者在痛快的玩了一頓之後，特別撰寫此文，將這個非凡的策略遊戲介紹給各位經營狂和 A 列車Ⅲ的愛好者們，讓我們一起來享受建立自己的鐵路王國的樂趣和夢想。

A列車再出發！



三大花錢專案：機場、新幹線和磁浮列車（兩條並列的高架線路即是）。

A 列車Ⅳ Windows 版（以下簡稱A4W）需要至少 6MB 的記憶體，若能有 9MB 以上最佳（其實使用 4MB 也勉強可以玩，只是會速度慢了許多），安裝後佔用約 10MB 的硬碟空間。A4W 中提供 6 個完整的劇本地圖供您建設，若是對這些地圖不滿意或是玩膩了，A4W 也附有完整的地圖編輯程式，讓您創造屬於自己的發展空間。由於是 Windows 版本之故，A4W也附有詳盡的線上指引（日文版），若操作上有何不懂之處，看一下已有的進度（如劇本 4 的高科技都市）再參考這份指引，多半可以迎刃而解，像單軌電車（ Mono Rail ）的建法筆者也是這樣弄懂的。

由於A4W是以 WINDOWS 爲基底來製作的，因此所有的操作、視窗的形式和開關等都完全使用 WINDOWS 的方式，若您用慣了 A 列車Ⅲ或是98版 A4 的文件式選單的話，一開

始可能會不太適應，不過玩久了也就習慣了（若您不熟悉WINDOWS 作業系統，正好可以趁機熟悉一下）。A4W 除了基本的拉下式選單之外，還提供了兩行指令和各項顯示的ICON 供玩者直接選取，這些ICON 的作用和下拉式選單中的指令諸多雷同，若您用慣下拉式選單的話，也可以將它們關掉以節省空間。

在A4W中，您扮演的是私人鐵路公司的經營者，和在AⅢ時一樣的，您必須以一筆固定的資金來鋪設鐵路和巴士等交通網，並配合各項不動產產業的建設，讓公司能在鐵路營運和不動產經營上獲得利潤，



列車的買賣。
圖中所選的即爲東京成田機場『成田快速』特急列車所使用的車種。

並使公司的資產能逐漸提昇到某一特定的地步。由於羊毛出在羊身上，在建設鐵路的同時，您也必須兼顧交通網上各市鎮的成長與發展，畢竟鐵路總是要有人坐才會賺錢。爲了讓鐵路賺錢，玩者必須設法使地方繁榮發展起來，而等到地方繁華起來，原本的不毛之地變得高樓林立、人口密集，此時玩者的鐵路營運賺錢了，而建設地方的目的也達到了。『發展自己的同時，也建設地方』，相信這就是A列車系列最吸引人之處，比起模擬城市系列那種忙了半天只換來一座紀念銅像的設計，在A4W中邊看著自己培養出來的都市，邊看著自己公司漂亮的資產表，相信玩者的成就感必定會要好得多。

A4W的基本模式和A列車Ⅲ可說是非常類似的。那麼A4W究竟有哪些改進呢？且讓筆者一一道來。



交通網的技術突破



A4W附的地圖編輯程式。

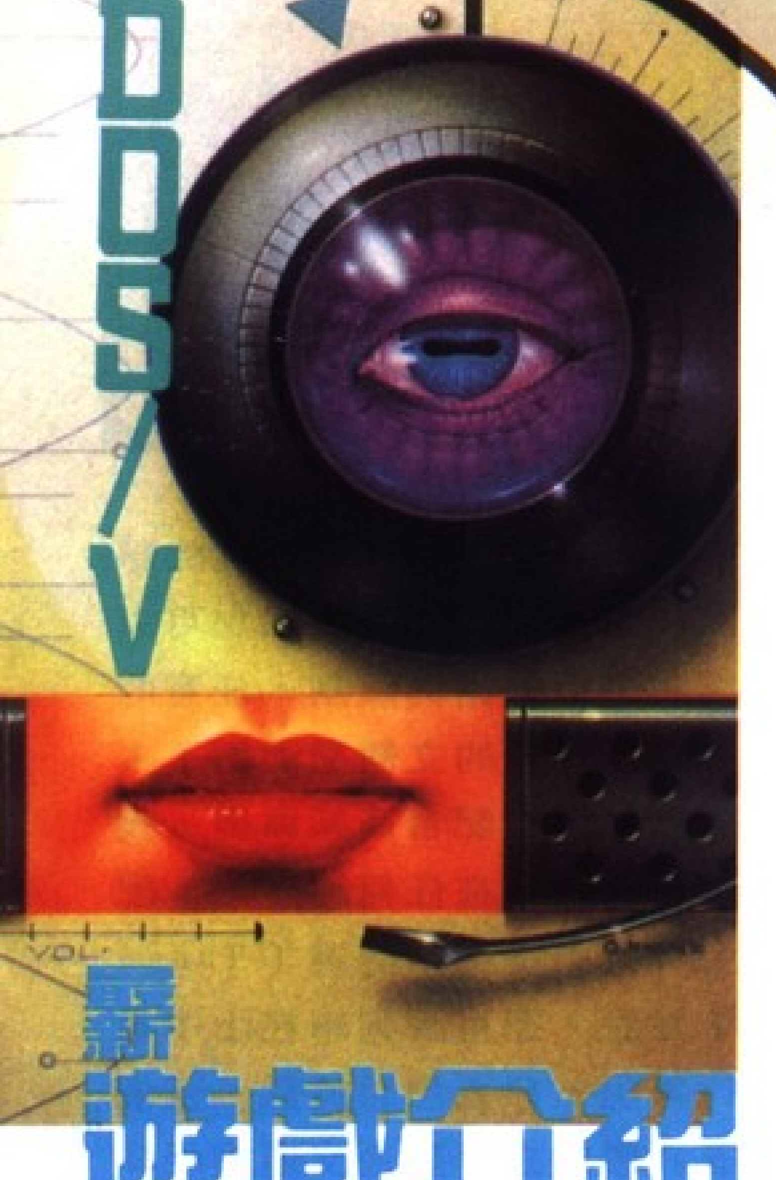
A4W的第一個大改進，就是其 3D 模組。除了山地和海域的複雜化之外，A4W的地形高度共分成地上十三層、地面一層和地下三層共計十六層的高度，您可以選單中的『表示方法』選項來改變目前顯示的層數，以觀看被大廈遮蔽的地表、辨明不同高度的交通網結構或是切換到地下層的位置，無疑的這要比沒有高度變化的A列車Ⅲ先進多了。而由此 3D 系統衍生出的新特點就是您可以構築完全立體的交通網，在A4W中，不論道路或鐵路都可構築水平結構或是斜上／斜下的高架結構，您只需掌握構築時的道路或鐵路連接原則，即可自由的建造高架線路，而在A4W中允許不同高度的線路任意交叉，因此這回您可以突破平面線路的限制，任意的構築理想中的立體交通網了！鐵道和公路配合高架鐵橋，幾乎可以建築在任何地形上，配合專案中提供的隧道（Tunnel）建設，還可讓列車在山中通行無阻，只要您想的話，蓋個五六層的立體隧道交通網絕非難事。

日本市區傳統的地下鐵這回也出現在A4W中，您只需把顯示切到地下層去即可進行構築，除了鐵道和摩天大樓的地基無法使用之外，其它的『空地』均可用來構築地下鐵，不過建設車站的地點上方（地表那一層）必須要有空間建築一個出口，否則就不能建車站了。奇怪的是，由於車站的下一層處也會產生『地基』，因此無法構築一個貫通一層以上的大車站，偏偏筆者在東京看到的地鐵車站都是貫通好幾層的建法，何以在A4W中沒有此項設計，實在是頗爲遺憾。

不論如何，A4W的 3D 技術和效果仍是非常優越的，相信在在模擬現代大都會的策略遊戲中，目前還無人能出其右。

火車快飛

A列車系列的重點向來就是構築鐵路營運，這回仍然如此，而除了鐵路之外，A4W中更加入了巴士（公車）的經營，在遊戲進行上更富變化。A



列車的遊戲理念是，列車是載來旅客和資材的根源，沒有鐵路的存在，地方便無法繁榮；而在A4W中還加入了巴士的因素，除了鐵路運輸之外，您還得構築公路網和設置巴士營運，有了方便的交通，居民遷入的意願才會比較高，而人口增加、地方繁榮的速度也才會相形加快。

A4W中設置鐵路和巴士營運的方法仍然沒什麼改變：構築鐵道和公路、建造車站、購買列車或巴士，然後配置到營運路線上面去。和在A列車Ⅲ中一樣的，您可以在鐵道或公路的交叉口個別設定某一列車或巴士的路線（直線前進或向左右轉彎），不過光設定這個還是不夠的，由於A4W中日夜的控制極嚴，不管列車或巴士一到半夜裡就沒人坐，而乘客不夠就代表營運要賠錢，因此若您想靠鐵公路營運賺錢，就非得自行設定各列車及巴士的時刻表才行。

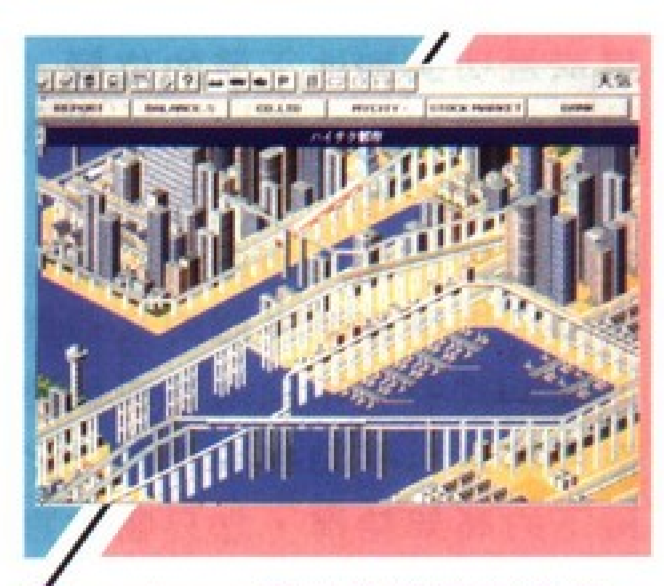
A4W的設計是，每當您配置一部列車或巴士到現路上時，程式就會依照可依循的路線設定一份時刻表，基本上這個時刻表是路線上所有經過的站都停，而且不分日夜。若照這份時刻表去跑可說是一定不會賺錢，因此您可以在時刻表的設定中決定哪些站停哪些站不停，以及最爲重要的『發車時刻』。發車時刻就是列車或巴士開始營運的時刻，例如您設定某列車在A站的發車時刻爲早上八點，那也就是說，該列車將會在上午八點開始從A站出發運行，而在下一次回到A站後便停車休息，直到下一次發車時刻（次日早上八點）便又出發。設定好發車時刻，您不但可避免夜間營運的虧損，配合環形線路和單程來回（直線）線路來設定時刻表，您更可善用早上八點和下午六點的乘車熱潮時間來改善營運狀況，甚至瞬間轉虧爲贏也說不定。

配合構築交通網的設計，這回車站也有了很大的改進，那就是車站可以擴建。車站可以由原先的一線道花錢加蓋月台和鐵道而增加爲成爲三線、五線等，不過車站擴建會用到的區域必須沒有其他障礙物才行（所以初期若想打算擴建車站，要嘛就先擴建再說，要嘛就把車站附近的地都買下來，免得以後整天忙著收買別人的不動產）。擴建車站有什麼好處呢？最大的好處就是一站多用，例如您可將某車站的第一線用於該區域的環狀路線營運，第二線用於連接機場直達路線，第三線用來連接和另一都會區的交通路線……等，您可以輕易的將所有的運輸路線集中、合流於某一車站，然後再分散出去，這不但節省了建造多餘車站的經費和空間、解決了連接各都會區間交通的問題，也間接管理了複雜的鐵路交通網，可說是A4W 中最爲重要的設計和改進之一。

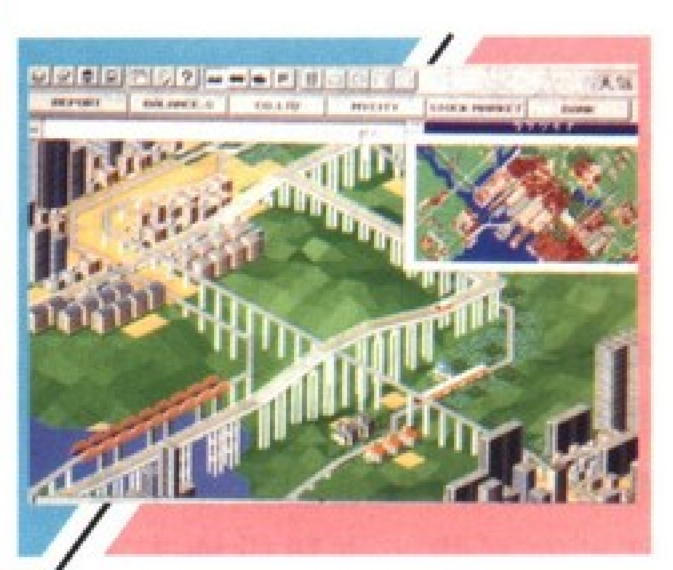
摩天大樓高高建

除了鐵公路的營運之外，玩者的另一項經營方針就是不動產（日文寫成『子會社』）的建造與經營。只要有足夠的建築用資材、建築經費和空地，玩者便可以營建並擁有這些不動產產業，而它們的評估價值、營業額與支出（經費）也會合併在您公司的資產損益之中，身爲其擁有者的玩者也可將之買賣來賺取利益，相信玩過A列車Ⅲ的玩者們對此必定很熟悉。

A4W中不動產的部份變動不大，除了傳統的工廠、公寓、百貨公司等產業之外，還增



ハイテク都市的複雜交通網。



加了一些有意思的新玩意，如展示場、鐵塔、公園、神社佛閣、溫泉旅館等。基本上營建這些產業不但有助於地方繁榮，營業狀況好時也能爲公司賺錢，但不動產最重要的賺錢方式或許就是上漲後出售了。有許多產業，諸如出租大樓、百貨公司和展示場等，在建好之後通常其售價會低於興建時的成本，但若地方穩定成長，它們的身價也會跟著上漲，等漲到最後您就可以把它們賣掉以高額的資金，筆者認爲這是投資不動產的最大用途。

根據筆者的經驗，A4W中最好的投資對象爲超高層的出租大樓和展示場，這兩者不但都只有玩者能蓋，平時的營業收入很高，而且在一般情況下售價都可漲到其成本的三倍（興建經費五十億，售價可以漲到一百五十億以上），而且幾乎是一定會漲，各位在初期可以善加利用。至於以前在A列車Ⅲ中最好賺的百貨公司，這回由於電腦也會大量亂蓋百貨公司，使得售價不太漲不起來，而以前上漲率最高的棒球場，這回實驗證明是再也漲不起來，所以蓋一兩間回饋居民們即可，不要指望它們能賣多少錢。

專案與股票市場

A4W中新出現的『專案』（Project）都是大型的投資計畫，它們的特點是規模龐大、經費奇高，而且關係地方的進一步發展，所以您可以不必擔心賺了錢無處花。隧道（Tunnel）和鐵橋是縮短行車路程、構築完整交通網的要件，單軌電車（Monorail）則是高密度市區所需的日常交通工具，建起來步驟也挺麻煩的。而一般專案中最便宜的首推港口，興建港口之後您可以經由它用貨船運來或運走工廠生產的資材。

機場（空港）在都市成長到一定階段後就會有所需要了，興建機場需要大量資材和兩千四百億的資金，但機場建成後您可以構築兩線到四線的機場特急列車，其收入非常之高！根據筆者的經驗，在興建機場之前筆者每天只有四、五百萬的收入，但在構築兩線機場



超高層出租大樓的種類。

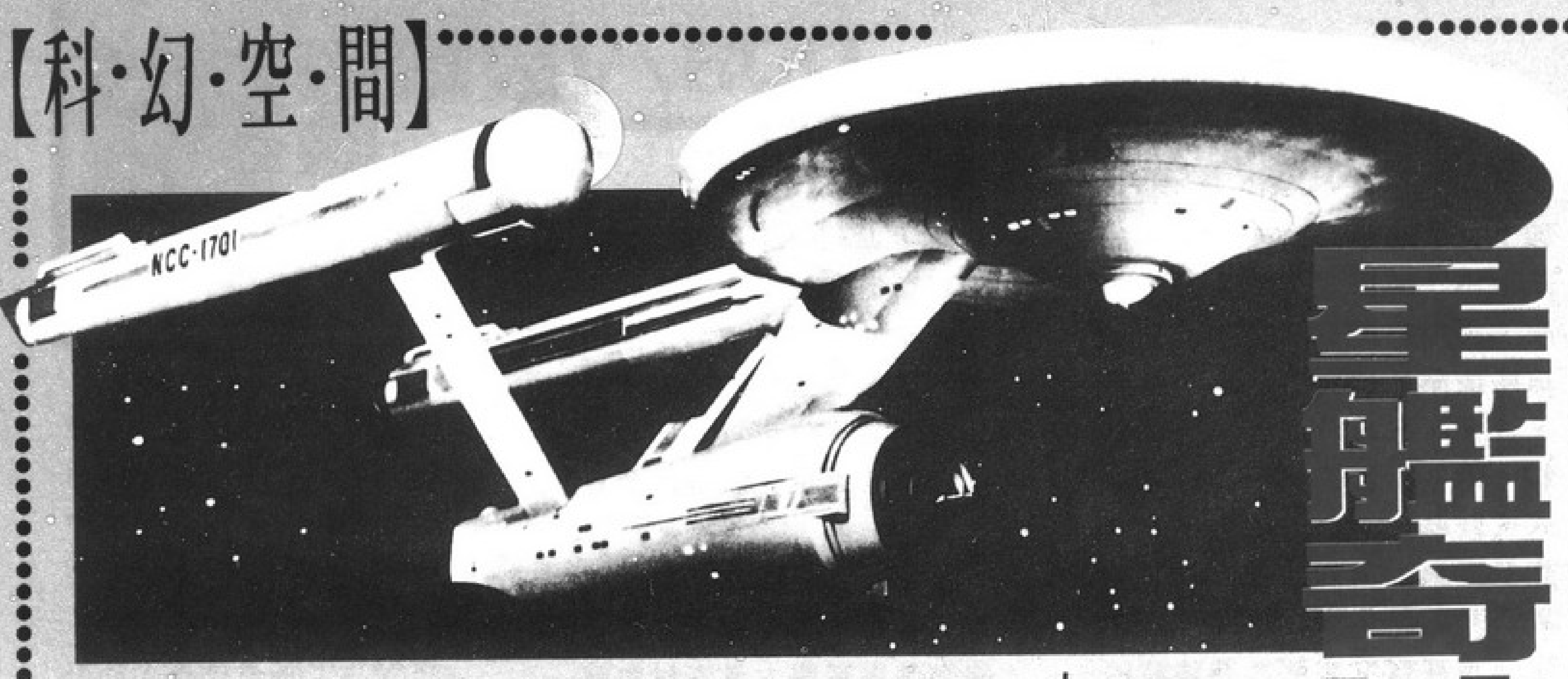
特急線之後，每日收入忽然暴增爲七千到九千萬！這實在是件很誇張的事，所以在此提出來讓各位做個參考。而除了賺錢之外，機場也是個帶來人口的好方法。

在都市成長的最後階段，您可以興建資金也都要兩千五百億以上的兩個大專案 -- 新幹線和磁浮列車（リニア）。在興建階段，您可以決定讓它們從左上右下或是右上左下來直線橫貫地圖，當它們建成後，由於其速度都很快，可以快速帶來人口，因此您可以沿線興建車站並發展衛星市鎮，這些市鎮很快就會發展起來。這兩個專案可說是A4W中最大也是最後的兩個專案，當您的都市已興建了新幹線和磁浮軌道後，就可說已具備現代大都市所需的一切條件，您剩下要做的就是賺夠錢來完成遊戲。

在A4W中股票買賣（株取引）仍然存在。由於這回賣出股票的手續費（手數料）高達股票總值的35%，換言之股票必須飆漲到原價的兩倍以上才有點賺頭，所以想靠股票賺大錢非常困難。不過股票仍不失爲一個可以用來換點口味的消遣，由於A4W中的股票一樣有其固定週期，不會有長黑的情形出現，因此若您有點小錢也可放心投資股票，反正股票飆漲時自然會有訊息通知您。此外股票也是逃稅的好方法，其中奧秘就讓各位自己去揣摩了。

結語

筆者一直認爲A列車系列是款相當能代表日本的經濟運作和經營理念的策略遊戲，例如鐵路帶動一切的觀念，和營運初期先虧損以培養地方的作法等等；子公司和產業的經營方式等也都符合日本今日的情形。在玩慣了一廂情願的美式策略遊戲之後，玩玩這種風格截然不同的城市模擬遊戲倒也相當有趣，所以筆者誠摯的把它推薦給各位，有興趣的話，歡迎您一起來構築心目中的理想世界，讓A列車來完成您的夢想吧！



星艦奇航記（中）

過去、現在及未來

⊙呂堅平・葉李華合著

▶星際之旅

「星艦奇航記」電視影集當年播映了三季（美國電視影集的播映季是九月至六月，夏季期間不播新片），總共播出七十八集，如果把頭一次試映被拒絕的「籠」也計算在內，則共計七九集。為這七十九集執筆編寫劇本的除了羅丹貝利本人之外，不乏科幻小說名家，如史特謹（Theodore Sturgeon）、艾利生（Harlan Ellison）等。史特謹撰寫的「永恒的邊城」（請參看後面的介紹）許多人認為是「星」劇中最好的一集，該集並曾贏得一九六八年國際科幻雨果獎。

星艦企業號在這七十九集中的各種奇遇，都一一記錄在艦長的航行日誌之中，下面我們概略介紹一下企業號的幾次奇航記。

●企業號「航行日誌」（西元 2207～2212 年）摘錄

▣撰寫航行日誌須知：

①由艦長或艦長職務代理人口述

②在高速航行的星艦上，由於相對論效應，時間受速度及位置的影響不可忽略。為求一致性，本日誌一律採用混合日期、時刻、速度以及位置的「星曆」（Stardate）。

③記載務必詳實、客觀。

④航程結束後，交任務考評委員會以及艦隊資訊中心存查。

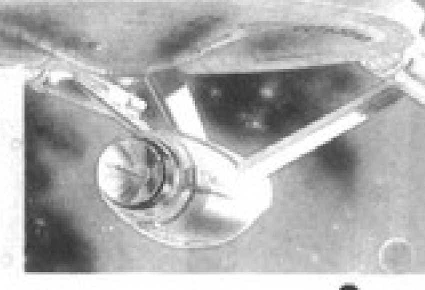
一、心魔（The Enemy Within）

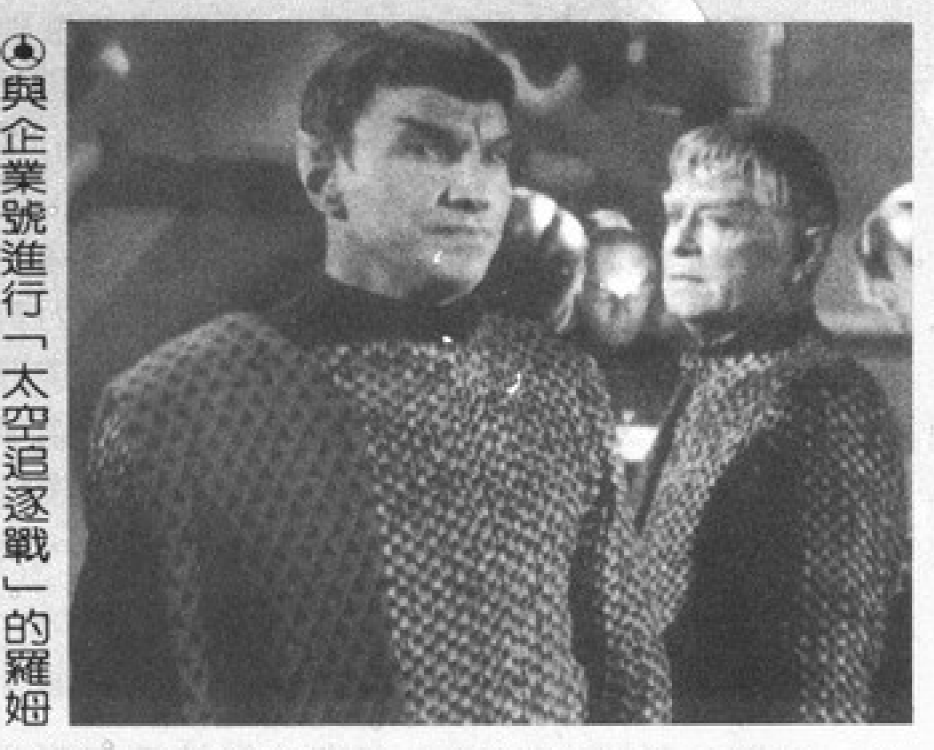
日期：星曆1682.1。企業號環繞著阿爾發一七七號行星運行時，由於艦上裝載了一種特殊的磁性礦石，使傳送裝置暫時發生了故障。後來經史考特的檢修，沒有發現任何問題，所以他們將寇克艦長從星球上傳送上來。但當他們離開傳送室後，另外一個寇克卻成形了。原來故障的傳送裝置將寇克分成兩個人，每個人在生理上是完整的，但是心智上和感情上卻是不健全的。「好」的寇克富同情心、聰明而且慎重。「壞」的寇克則殘暴、邪惡，而且衝動。

過了一會兒，一隻動物傳送上來，也分成了兩隻。當勤務蘭德控告寇克企圖非禮時，史波克很快就猜到同樣的事也發生在寇克的身上。他們必須立刻將傳送裝置修好，不然蘇魯所領導的登陸小組將會凍死於星球表面。奇怪的是，好的寇克根本無法下達任何命令，原來寇克性格中果斷、勇敢的成分竟然是在壞的寇克身上。同時，兩者都無法單獨生存，缺少了另一半，都會衰竭而死。在史考特暫時修好傳送裝置後，他們抓到壞寇克，將兩人傳送下去、再傳送上來，把兩人變回同一個人，恢復正常的寇克立即下令拯救受困的登陸小組。

二、太空追逐戰（Balance of Terror）

日期：星曆1709.1。企業號正在羅姆蘭中立區巡邏。這一帶是星聯與羅姆蘭帝國的交界處。正當寇克為一對船員證婚時，一個地球的前哨基地發佈受到羅姆蘭人攻擊的消息。寇克從螢幕目睹基地遭到摧毀，但是卻愛莫能助。寇克推斷羅姆蘭人已經發明了能使艦身隱形的技術，決定追




與企業號進行「太空追逐戰」的羅姆蘭戰艦指揮官。

上逞兇的羅姆蘭隱形艦，並予以摧毀。經過一番纏鬥，兩艦各有損傷。最後在關鍵時刻，兩艦對峙，彼此都在尋找機會給對方致命的一擊。羅姆蘭戰艦自恃能隱形，大膽地在企業號附近，準備現身攻擊企業號（隱形戰艦隱形時，既不能開火，也不能啓動防護罩）。就在這個時候，寇克發現正前方遠處星光有些扭曲，因此推斷隱形戰艦就在前面，立刻下令猛攻。隱形戰艦受到重創，艦長不願投降，在自毀前他對寇克說：「在不同場合中我將稱呼你爲朋友。」寇克對這位難纏的敵人也頗有惺惺相惜之意，但也只能看著他的座艦消失在一團火光之中。

三、兒童世界（ Miri ）

日期：星曆 2713.5 。企業號發現一個像極了地球的行星。登陸小組在這個星球上找到一個城市廢墟，並且發現所有的生還者全是小孩。原來在幾世紀以前，這個星球上的科學家曾經成功的找到延長青春的方法，但是卻附帶引發一場可怕的傳染病，使所有成年人因瘋狂及肌肉扭曲而死。孩子們只是暫時不受影響，一旦他們在較慢的新陳代謝之下逐漸成長，還是會死於同樣的病症。除了史波克之外，包括寇克在內的登陸小組全員也都感染到這個疾病，麥考伊必須在他們發狂之前找到解藥。然而該星球的孩子們不相信所有的大人，他們想盡辦法折磨患病的寇克一行人，除了偷走通話器材之外，還綁架了勤務兵蘭德。後來，孩子中一名叫米莉的女孩適時伸出了援手。原先她也參與了折磨寇克的行列，後來當同伴發現她已經快變成大人時，就宣佈不再當她爲玩伴了。必須對童年說再見的她，終於嘗到了成長的滋味。在她的幫助之下，登陸小組找回了通話器，並且救回蘭德。最後，麥考伊成功的合成實驗性的解藥。他先以自己當實驗品，試用成功後，也用在其他人的身上，拯救了同袍以及星球上的年輕居民。


寇克、麥考伊和勤務兵蘭德進入了「兒童世界」。

四、永恒的邊城（ The City on the Edge of Forever ）

日期：星曆 3134.0 。麥考伊醫生爲意外受傷的蘇魯動完手術之後，不小心把某種藥物注射到自己的身上，導致精神恍惚。迷迷糊糊之中，他把自己傳送到下面的星球。該星球最近出現時光渦流，企業號正準備前往勘查。寇克與史波克率領登陸小組到該星球尋找麥考伊途中，發現稱爲「永恒守護神」的活機器。先前麥考伊跳入機器的入口，進入了地球的過去。由於他在那裡做了某件事，改變了歷史，使得企業號突然消失。爲了使一切恢復正常，寇克和史波克也跳入這個機器中，到達經濟大恐慌時代的紐約。在那裡寇克結識了美麗而且積極進取的社會工作者 -- 艾蒂絲，並且雙雙陷入情網。史波克利用當時的器材製作可以檢視未來重大歷史事件的機器。從機器的影片中發現，艾蒂絲有兩種可能的未來：一是領導和平反戰運動，延緩美國參與二次世界大戰爭的時間，使希特勒有機會贏得這一場戰爭；二是死於車禍。她是決定寇克和史波克所生存的時代存在與否的關鍵人物。爲了使歷史循著原來的軌道進行，艾蒂絲必須死於車禍。在一次機會中，艾蒂絲與寇克隔街相逢，艾蒂絲高興的準備過街，沒有注意到正有一輛汽車疾駛而來。就在這個時候，麥考伊來到，打算上前搶救。寇克做出了痛苦的抉擇，及時阻止麥考伊的行動。最後他們回到原來的時空，發現一切完好如初，只有寇克無法抹除內心的歉疚和思念。

五、世紀禍根（ Space Seed ）

日期：星曆 3141.9 。企業號發現一艘屬於廿世紀末期的太空船，所有船員都處於冬眠狀態。企業號船員將他們的首領「可汗」帶回，並且喚醒他。船上的歷史學家瑪拉對這個人頗爲著迷。他屬於一九九〇年代人工培育出來的人種，最富活力，也最危險，曾經以極權統治四分之一的地球。藉助於瑪拉，可汗喚醒他所有的部屬，並且控制了企業號。可汗瞧不起企業號的船員，特別是寇克。當瑪拉發現可汗顯露出「順我者生，逆我者亡」的本性之後，就冒險救了寇克。寇克獲



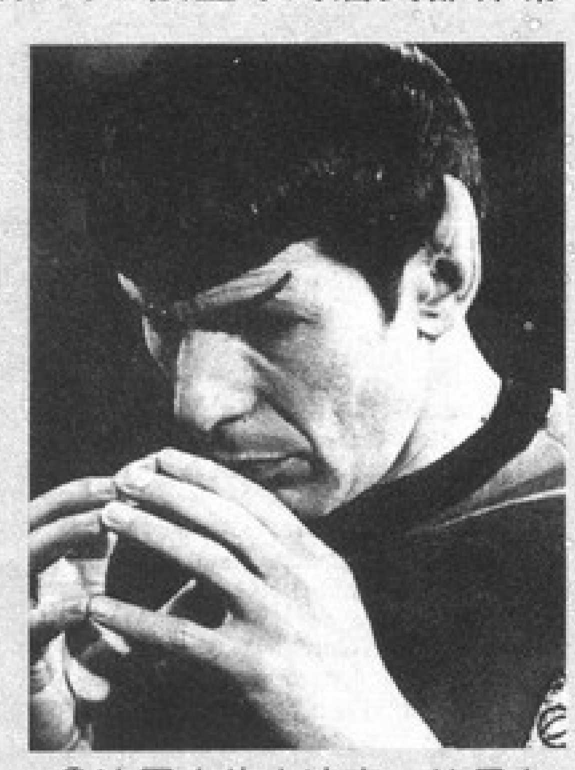
救後立刻施放麻醉瓦斯到所有被可汗控制的區域，而重掌企業號。寇克給可汗及其部屬兩種選擇，一是就逮，二是到一個危險的未開發星球殖民。可汗選擇了後者，瑪拉也自願跟隨他。史波克懷疑企業號這樣做是否會在這星球上種下了禍根。

六、諸神的黃昏（Who Mourns for Adonais?）

日期：星曆3468.1。在波勒四號行星附近，企業號被突然出現在太空中的一隻綠色的巨大手掌抓住而動彈不得。過了一會兒，一個完整的人形出現了，但他並非血肉之軀，而是完全由能量所構成的形體。他自稱是諸神中的阿波羅，屬於一個太空旅行集團。他們曾經造訪過地球，居住於奧林帕斯山，爲人類的祖先供奉爲神衹。後來這個集團只留下阿波羅一人。他把企業號的船員稱作他的「子民」，要求「子民」們留在波勒四號上供奉他。同時他也與船員中的卡洛琳一見鍾情，一再向她表示愛意。有意於卡洛琳的史考特反對阿波羅，阿波羅就從手掌中射出雷電，造成暴風雨捲起史考特。這位「神」也展示了他其他方面的能力，包括能隨意改變自己的大小。寇克對卡洛琳說：「拒絕他，不然妳會害我們都成爲奴隸！」經過一番內心交戰之後，卡洛琳拒絕了阿波羅的求愛。這時，寇克下令企業號以光束砲摧毀阿波羅的神殿。阿波羅頓時失去了神力，原來神殿是其神力的供應站。看到自己同時失去了子民的供奉和愛情，阿波羅決定中止他自己的物理存在，追隨其他的諸神而去。

七、蘋果的滋味（The Apple）

日期：星曆3715.0。企業號的登陸小組在伽瑪六號行星上發現了宛如天堂般的樂園，但是他們後來發現這裡有有毒的植物、爆炸的岩石以及非常危險的氣候。相反的，該星球的居民卻非常溫和天眞，像小孩子一樣，他們自稱「范爾的飼主」。「范爾」是很久以前不明生物建造的電腦，藉轉化居民提供的食物而繼續運作。范爾保護他們，使他們沒有疾病死亡，充滿和諧幸福，但也相對的沒有任何成長。後來范爾也把企業號當作食物，不斷抽取其能源。寇克下令在范爾抽光企業號所有能源之前，將其摧毀。爲此史波克與寇克起了爭論：破壞這一群居民賴以維生的電腦，是否違反「最高指導所則」？寇克和麥考伊都認爲這群人根本不是在生活，而是處於停滯狀態，所以「最高指導原則」不適用，況且破壞了范爾之後，將會給他們帶來活力與成長。史波克則提醒他們伊甸園的教訓：吃了蘋果就注定要失去樂園。經過一場激戰之後，企業號摧毀了「范爾」，迫使原本無憂無慮的居民吃下了「蘋果」。然而没人知道這對他們而言，究竟是祝福還是咒詛。


沈思中的史波克。他是在思考「蘋果的磁味」嗎？

八、天堂症候群（The Paradise Syndrome）

日期：星曆4842.6。寇克、史波克和麥考伊在一個極像地球的美麗星球登陸。這個星球正面臨與一顆巨大流星相撞的威脅。登陸不久，他們發現一個村莊，住著一群像是美國印第安人，且十分友善的土著。村莊附近有一座金字塔，上面刻滿了難解的文字。當寇克進行檢查時，不小心掉進暗門，並在一束光照射之下失去了知覺。史波克和麥考伊想盡辦法尋找寇克的下落，但都徒勞無功，只好回到企業號準備摧毀流星。不久寇克清醒過來，但失去了部分記憶。後來土著們目睹他從金字塔的暗門中走出來，以爲預言中的救世主出現了，紛紛奉他爲神明。企業號無法擊毀過於龐大的流星，而且引擎也受損了，只好轉過頭跟隨以次光速衝向星球的流星，此時估計離相撞時間不過幾個月。在這段時間中，改名爲寇拉克的寇克與美麗的土著公主相戀，並且成婚，過著天堂般的生活。史波克在重要關頭解讀出金字塔上的文字，原來土著的祖先來自別的星球，他們早就推算出今日的危機，因此在金字塔中安裝了威力強大的偏向器，這個秘密後來失傳了，子孫們只保留了對金字塔的敬畏和期待。流星越來越近了，行星本身也因爲引力關係而地動山搖。土著們央求成爲大巫師寇拉克的寇克作法拯救他們，但是寇克根本不知如何是好。憤怒的族人要丟石頭打死寇克夫婦，就在這個時候，偏向器發揮了作用，將流星推開，解除了危機，寇克也恢復了記憶。然而他那懷孕的妻子卻遭石擊而死，那短暫的天堂時光一下成了寇克最沈痛的回憶。


麥考伊給寇克打針就能治好他的「天堂症候羣」嗎？

九、艙外有藍天（For The World Is Hollow，and I Have Touched The Sky）

日期：星曆5476.3。企業號遇到一顆小行星，上面住有一族人。事實上，這顆小行星是一艘巨大的太空船，現在航行在將與一顆星聯行星相撞的軌道上。知道自己罹患絕症的麥考伊堅持加入登陸該小行星的行列。登陸小組發現小行星的居民由一個複雜的電腦--歐洛卡--統治。歐洛卡的程式設計是要將居民們帶到某一個地方，而在到達目的地之前，不能讓居民知道眞相。但大概是程式某部分出了問題，歐洛卡面對即將來臨的危機，竟不知道如何處理。寇克和史波克決定動手修改程式。

這個時候，麥考伊愛上了娜蒂拉--歐洛卡的女祭司。她也希望嫁給麥考伊，但條件是麥考伊必須留在小行星，並且遵從歐洛卡的旨意。這使麥考伊十分爲難。後來寇克和史波克突破歐洛卡的防衛，進入系統中修改其程式，終於使得小行星逃過一劫。同時他們也發現，歐洛卡記憶庫中存有先進醫學知識，其中更包含治癒麥考伊絕症的藥方。娜蒂拉了解，雖然她深愛著麥考伊，但是他還是應該回到他的伙伴當中。寇克答應麥考伊，當小行星到達終點時，企業號會帶著他在那裡歡迎娜蒂拉及其人民。

外星姓名的翻譯規則

0 通規：

一律使用星際聯邦官方語文--英文音譯。

①瓦肯人（Vulcan）：

瓦肯人僅有名字，沒有姓氏，因此僅譯成一個英文單字。不分男女，一律以S開頭，以K結尾。

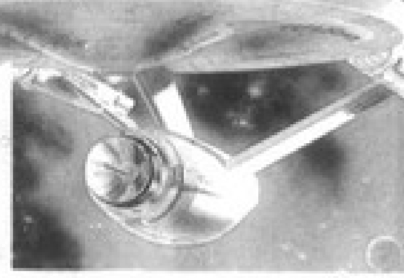
範例：史波克--Spock
賽波克--Sybok（史波克的哥哥）
沙瑞克--Sarek（史波克的父親）
莎維可 --Saavik （星際艦隊的瓦肯女軍官）
蘇拉格--Surak（瓦肯歷史上的至聖先師）

②克林貢人（Klingon）：

克林貢人亦只有名字而無姓氏，所以也只譯成一個英文單字。男性絕大多數以K開頭，如＜石破天驚＞事件中的柯魯奇（Kruge），＜終極先鋒＞事件中的柯郝得（Korrd）以及企業號早期所接觸的克林貢指揮官Kor，Kras，Koloth，Kang，Kahless 等等，唯一的例外是第二代企業號上的渥夫中尉（Worf）。

③羅姆蘭人（Romulan）：

羅姆蘭人的姓名則與地球英語系民族較爲接近，姓氏通常爲單音，如Tal，Dar，名字則類似於普通英文名。



企業號的再出發

從電視到電影

●廿世紀的十年後

歡迎企業號太空梭加入我們的行列
聽到第一艘太空梭正式命名爲「企業號」
派拉蒙公司與千千萬萬的星迷都非常興奮
科幻故事又再一次夢想成眞
星艦企業號亦將在近期內再度出航
與企業號太空梭一起進行太空探險
請您拭目以待
一部超級鉅片--星艦迷航記
即將要與全世界的星迷見面

這是西元一九七六年九月廿一日，美國派拉蒙電影公司在紐約時報上刊登的全版廣告，正式宣佈要將企業號從電視螢光幕搬上大銀幕，而且將是一個百萬美金的大製作，這個消息立刻引起了無數星迷的熱烈關切。不過好事總是多磨，「星艦奇航」的製作群卻又因爲種種原因，始終在電影與電視續集間猶豫不決，讓全球上億的星迷都望眼欲穿。結果千呼萬喚始出來，一直到一九七九年十二月，才終於在電影院的銀幕上重見了久違的企業號，「星艦奇航」的電影系列於焉誕生。

廿三世紀的十年後

西元 2212 年，企業號爲期五年的探險任務圓滿結束，老戰友們也就從此各奔前程。一轉眼，十年就過去了。寇克艦長因爲領導企業號立了大功，很快就晉昇爲星際艦隊的將軍；史波克則離開了艦隊，回到瓦肯星閉關修鍊，試圖把自己內部最後的矛盾化解，把來自母系的殘存人性完全根除：老骨頭麥考伊也因爲個性的關係，早就無心在官僚的星際艦隊中求發展；而四大護法--史考特、蘇魯、契可夫與烏乎拉，也都各有各的出路。昔日企業號的光榮歷史，似乎是不可能再有重現的機會了……。

不過，這些年來，寇克卻始終沒有死心……。

已經當上將軍的寇克，雖不一定權大卻也總算位尊，所以當然輪不到身先士卒的太空任務了。但是，身爲一個天生的鬥士，要他每天坐辦公桌處理公文，在這個龐大的官僚體系中尸位素餐，對於全身充滿冒險細胞的寇克來說，簡直就是比坐牢還要痛苦難過。這幾年以來，他愈來愈厭



倦這種生活，一直都想找機會重整原班人馬，再度領導企業號到銀河深處進行星際探險。因爲唯有在企業號的艦橋上，寇克才能眞正感到生命的意義與存在的價值。

十年都過去了，重返企業號的希望似乎愈來愈渺茫。然而總算皇天不負苦心人，一個期待多年的機會終於出現了……。

Ⅰ 星艦迷航記

寇克將軍，歡迎您重返企業號！

一團碩大無朋的高能離子雲，在遙遠而神秘的太空中迅疾地飄移。這團能量雲具有無堅不摧的威力，足以毀滅宇宙間任何物質結構。在它所劃過的軌跡上，早已有好幾艘分屬銀河三大勢力的星艦遇難了……。

地球 -- 銀河系星球聯邦的重鎭，星際艦隊總部的所在地。在位於北美洲舊金山的艦隊總部辦公室中，寇克將軍正像往常一樣百般的無聊無所事事，突然間卻接到了一個再好不過的命令 --「檢視企業號，準備執行緊急任務」。原來地球的防衛體系已經發現了那團高能離子雲，而且偵測出它正對準地球飛來。寇克將軍的任務，就是要趕在它到達地球之前，率領企業號先迎上去一探究竟。

闊別了將近十年，當寇克重新登上企業號時，內心的興奮與激動眞是難以形容。可是當他隨著現任的艦長迪卡檢閱過了人員與裝備之後，卻又不禁興起不少陌生的感覺。因爲經過這些年來的不斷改良，企業號的功能與威力都增強了許多，但也因而使得前任的艦長寇克將軍有點摸不著頭緒了。

不過還好的是，接下來馬上就有很大的驚喜沖淡了這份陌生感 -- 神通廣大的寇克竟然在短時間之內幾乎把老戰友都找齊了！例外的只有史波克先生，他因爲正在瓦肯星進行高深的修鍊，所以沒有辦法趕來，成了這次任務的唯一遺憾。

由於寇克是星際艦隊的高級長官，所以在出發之後，迪卡艦長只好很不情願地暫時交出指揮權。一開始的時候，兩位新舊艦長之間難免有些成見與摩擦，但漸漸地就因爲相互了解而變得惺惺相惜。寇克發現迪卡的確是個優秀稱職的好艦長，而迪卡也開始眞正地把寇克敬作父執。原來迪卡的父親也曾做過寇克部下，後來卻不幸在「末日武器」那個事件中英勇犧牲了。

企業號上的新面孔，除了迪卡艦長之外，還有一位美麗的女領航員伊莉雅。雖然她是德羅坦星人，但除了沒有頭髮之外，卻是地球人眼中的標準美女，連迪卡艦長都曾與她有過一段羅曼史。

在迎向能量雲的途中，企業號突然發生嚴重故障，不得不把速度減慢下來。沒想到此時史波克卻意外地出現了，使得所有的老戰友全都興奮不已。原來史波克還是沒有通過最後的考驗，他體內深藏的人性仍然無法根除。當史波克面對現實，完全想通之後，便決定還是回到星際艦隊來繼續服役。

不過，在精通心理學而洞悉人性的麥考伊眼中，卻已經看出了寇克與史波克的複雜心情。他感覺到他們最關心的似乎並不是這次的任務，而是返企業號的成就感。

由於史波克的高超能力，很快就幫史考特等人排除了一切故障，使得企業號能及時迎上那團能量雲。不料正當穿進雲層時，伊莉雅卻突然被一種不知名的力量擄走，然後卻又傳送回來了一個與她一模一樣的複製人。據這個複製的伊莉雅說，她是那團雲派來作爲雙方溝通的媒介。原來這團雲竟然是個有智慧的個體！它透過假伊莉雅，宣稱自己的名字叫「威者」(V'ger)，正要航向地球去尋找自己的創造者，並且還要試圖與創造者結合。接著假伊莉雅又不顧衆人的疑惑，反而開始詢問有關企業號的問題。因爲過去與伊莉雅的一段淵源，迪卡便理所當然地負責與這位假伊莉雅溝通；他還不時地利用這種特殊關係，試著向她套取更多威者的情報。

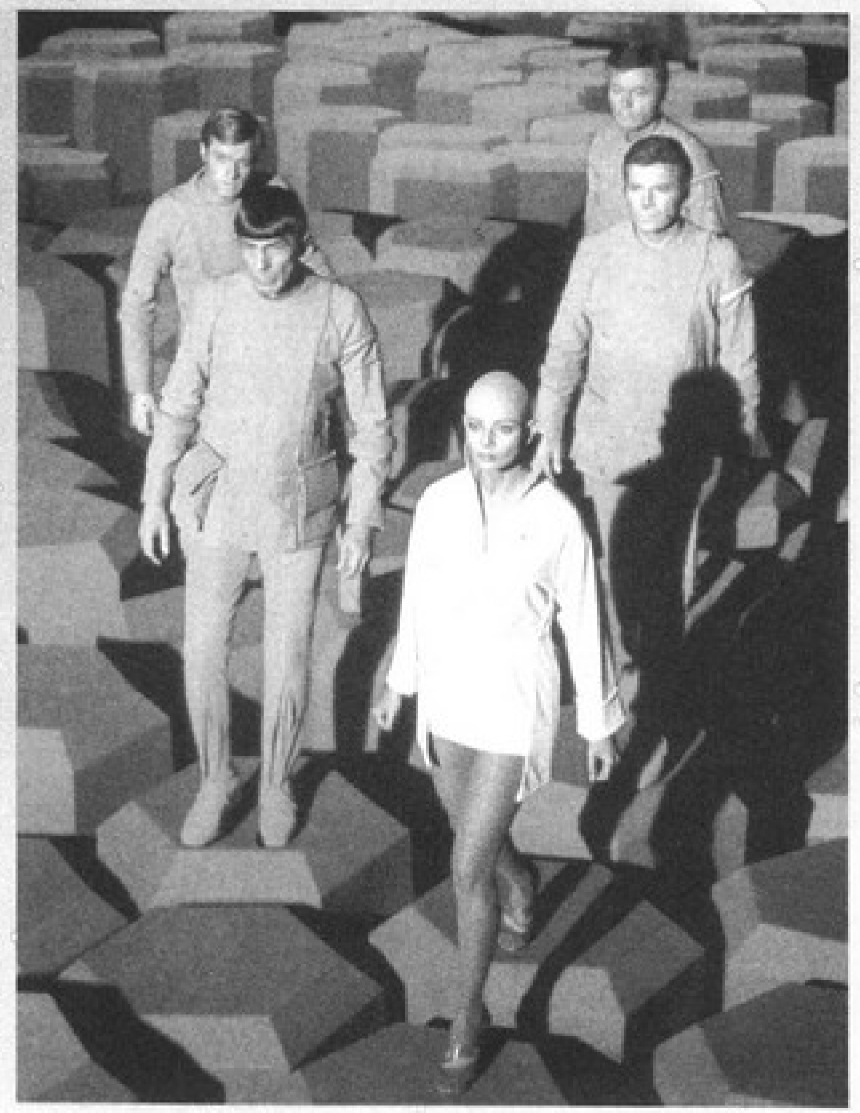

Ⓐ尋找自己的創造者的「威者」。

當這團能量雲還剩幾個小時就要到達地球時，史波克擅自偷了一艘小型太空梭，單槍匹馬地駛向雲層內部，試著用瓦肯人的心靈感應術與它溝通。結果史波克發現威者竟然是部活機器，它的故鄉在銀河系的另外一端，是一個全部由機器人統治的星球。

雖然威者具有無比強大的威力，卻與人類一樣有個始終無法解開的謎 -- 不知道自己的生命從何而來？但史波克不能了解的是，它爲什麼要到地球去尋找答案？

因爲無法阻止威者，企業號只好隨著它一起航向地球。到達地球之後，威者立刻開始用各種訊號呼喚它的創造者，結果當然是得不到回音。但又不知是什麼緣故，威者卻認爲這全是地球上的「碳基生命」干擾所致，因此決定要把所有的生物全部消滅！

好在寇克急中生智，騙假伊莉雅說創造者必須先與威者面對面接觸，然後才肯回答它的問題



在「星艦迷航記」中，光頭美女伊莉雅帶著衆人去和「威者」見面。

。假伊莉雅信以爲眞，便帶領寇克、史波克、麥考伊與迪卡一起走向能量雲的核心。沒想到卻發現裡面只有一艘老式的太空船--三世紀前從地球發射的「航海家二號」（ Voyager Ⅱ ）。原來它在飛過了那個機器人的世界之後，被改造成一部有智慧與意識的機器，然後又繼續執行人類在三百年前賦予它的原始命令--「搜集一切資料並立刻傳回地球」。

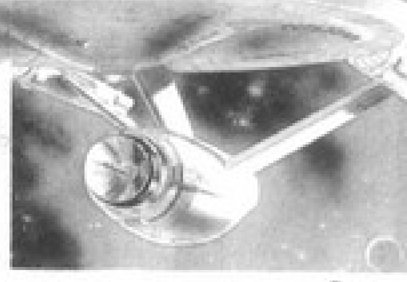
眞相大白之後，威者卻又提出一個更驚人的要求，它說它想要眞正地擁抱自己的創造者--人類。於是迪卡艦長自告奮勇，在一片奇異耀眼的光芒中，與威者以及複製的伊莉雅結合成一體。威者融合了迪卡與伊莉雅的人性，變成一種嶄新的生命形態，心滿意足地離開地球，繼續它無盡的宇宙探險。地球的危機也就此化解。



外星女人伊莉雅、地球男人迪卡和活機器「威者」結合成一體！

Ⅱ 星戰大怒吼

我是你最忠誠的朋友，永遠都是你的……最好的朋友……。



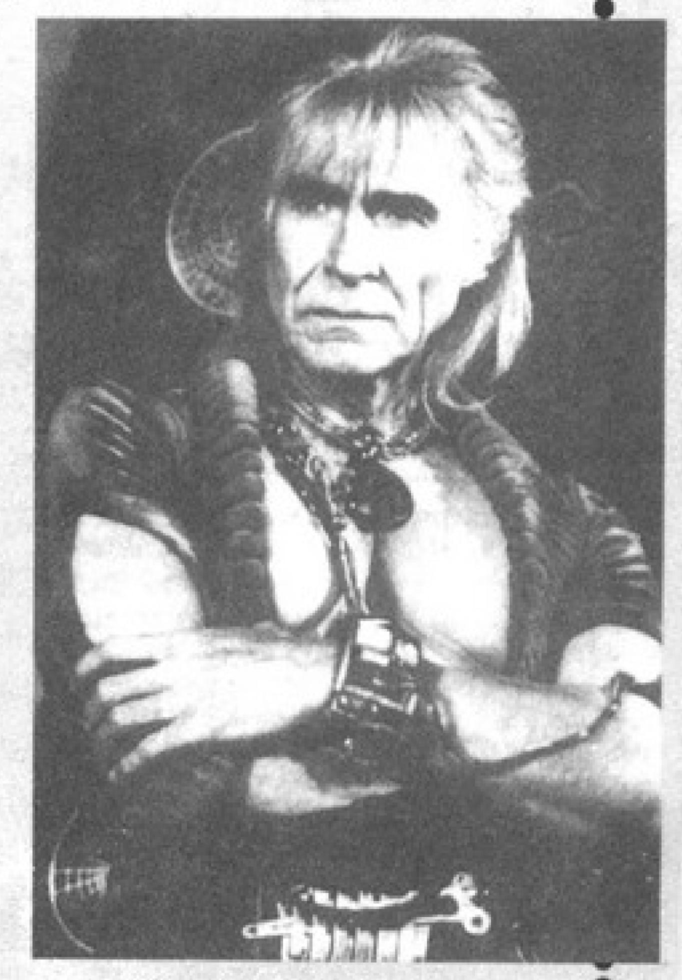
在企業號艦橋上：

史波克、麥考伊、史考特、蘇魯與烏乎拉全都在各自的崗位上，只是艦長卻換成一位瓦肯女軍官--莎維可。她正接到了一艘無武裝貨船「小林丸號」的求救信號，說他們誤闖克林貢星域，已經被幾艘克林貢人的戰艦包圍。莎維可皺著眉頭考慮了一下，便決定讓企業號越過中立區救人。不料到了克林貢人的疆界，才發現求救信號竟然是假的，目的就是要引他們自投羅網。現在企業號已經身陷重圍，接著立刻遭到猛烈的攻擊；所有的人員一個一個倒了下去，只剩下莎維可兀自絕望地下達著棄船的命令……。

可是接下來卻有更奇怪的事情發生了--寇克將軍突然從側門走進艦橋，而倒下去的人員也一下子都活了過來。原來這只是一場模擬室中的演習而已。寇克還特別告訴莎維可，這個代號「小林丸情況」的演習是個很特殊的假想狀況，它讓受測者置身於一個完全絕望的環境中，目的就是要測驗他們的領導才能與潛力--看他們此時究竟還能做出什麼的處置。

在另一艘星艦「信望號」上：

爲了協助星聯的科學家從事「創世計畫」的實驗，信望號的任務是尋找一顆完全沒有生命的行星充作實驗樣本。當信望號來到西塔六號附近時，發現這顆行星似乎是很好的選擇，於是艦長特瑞爾與大副契可夫便一起傳送下去，開始進行實地探勘。沒想到突然之間，眼前竟出現了當年被寇克艦長放逐的可汗！契可夫還記得很清楚，在「世紀禍根」那個事件中，可汗與他的手下是被放逐到西塔五號行星上，怎麼現在卻跑到這裡來了？



挾怨復仇的可汗。

原來在可汗被放逐半年之後，鄰近的西塔六號就無端地爆炸，震波的威力改變了西塔五號的軌道，並且把這個行星表面摧毀成一片窮山惡水的無垠沙漠。可汗的手下也都大半死於這場劇變，只剩下少數人馬劫後餘生，在這裡艱苦地生活了十五年。可汗發下重誓，有生之日一定要找寇克報仇雪恨！而現在終於有機會了！

可汗輕而易舉地就抓住了特瑞爾與契可夫，



並且用極端殘忍旳手段對付他們。他把此地僅存的一種毒蟲塞進兩人耳朵裡面，毒蟲便立即爬入大腦皮層；只要可汗發出遙控的命令，毒蟲立刻就會開始在腦中蠕動……。

在企業號上：

企業號這次出航，本來只是一次例行的實習軍官訓練任務。可是在途中，寇克卻突然接到了前妻卡洛．馬庫斯博士的求救電訊。她說創世計劃已經遭到嚴重的威脅，他們所有的工作人員全都有生命危險……。

看完了這段模糊的電訊，寇克才知道原來卡洛與他們的獨子大衛就是星聯最高機密研究 -- 創世計畫 -- 的主持人。由於情況緊急，寇克便當機立斷，馬上接管了企業號，下令以五級曲速趕往創世計畫的實驗基地 -- 羅格拉一號。

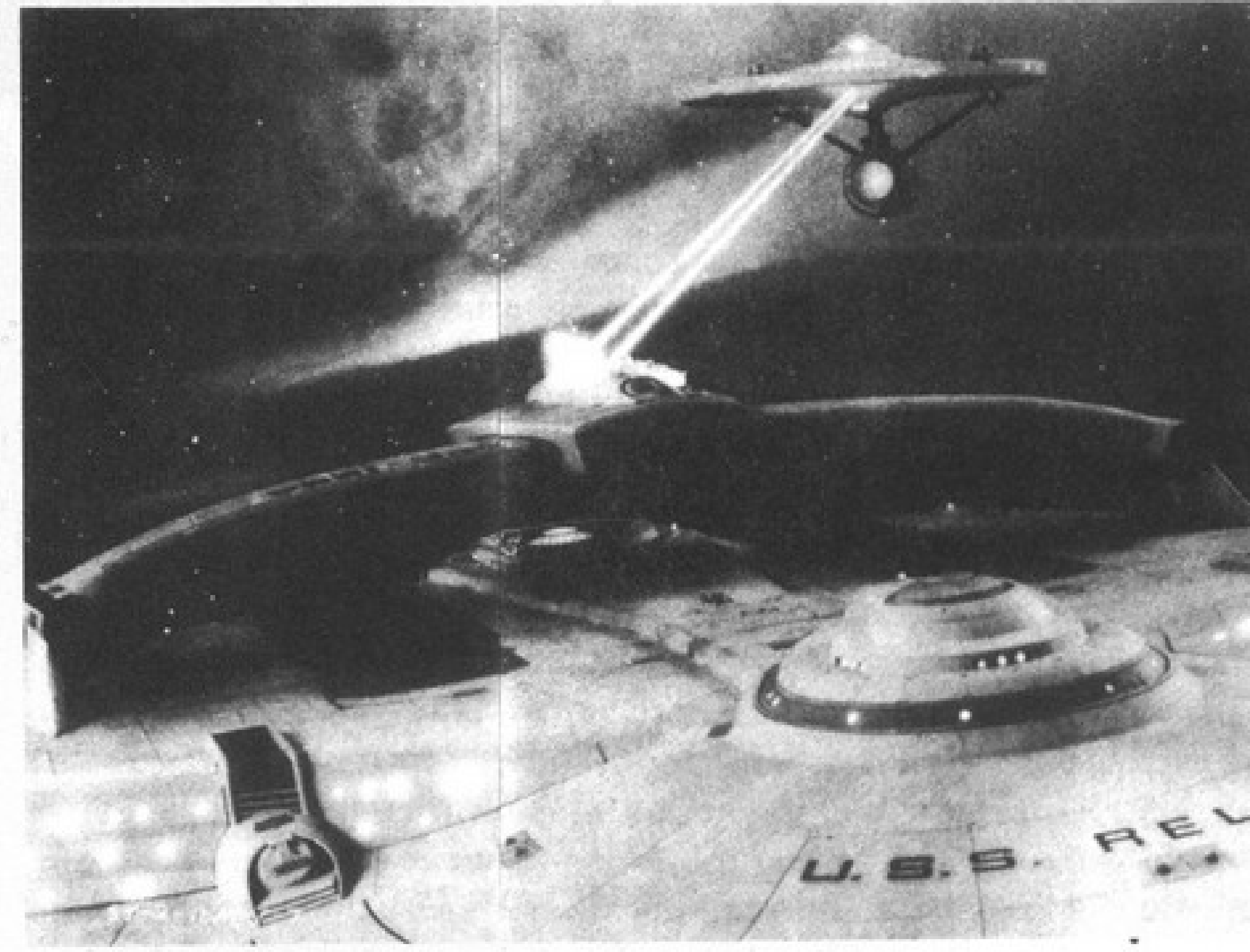
在航行途中，寇克以將軍的身分取得了創世計畫的完整資料，才眞正了解了這個實驗的全部內容。這個計畫的確是個名副其實的「創世」實驗，目的就是試圖從無生命的環境中創造出生命！因爲生命產生的過程包括了各種複雜的分子重組，所以創世計畫的實驗裝置是一個控制化學反應的高能輻射器。這個稱爲「創世機」的裝置，具有無比強大的威力，既可創造生命，當然更能輕而易舉地毀滅任何生命。

正當大家看得出神的時候，信望號星艦卻忽然出現在雷達幕上。寇克試著與信望號聯絡，可是呼叫了好幾次都沒成功。機警的寇克漸漸起了疑心，趕緊命令全艦警戒；然而他還是遲了一步，信望號已經開始發動攻擊，一下子就使企業號受到重創。直到這個時候，艦橋的螢光幕上才終於出現了對方的畫面。

指揮信望號的竟然是可汗！他挾持著特瑞爾與契可夫，控制了整個信望號，就迫不及待地開始進行復仇行動。但因爲他又貪心地想奪取創世計畫的秘密，所以才沒有把企業號擊毀。正當寇克與可汗在談判周旋時，史波克卻利用密碼搖控了信望號，及時降下它的防護罩。企業號則趁機使出最後的威力發動奇襲，才終於扳成了兩敗俱傷的局勢，逼使可汗暫時退兵。

現在企業號的曲速引擎已經完全失效，只好啓動普通引擎慢慢航向羅格拉一號。到達目的地後，寇克立刻率領麥考伊與莎維可一起傳送下去，可惜卻仍然來晚了一步 -- 可汗早就血洗此地，留下了遍地的死屍；不過從現場的情況研判，可汗顯然什麼東西也沒找到。

此時莎維可利用探測儀，發現了被鎖在儲物櫃內的特瑞爾與契可夫，兩人的情況居然還不錯。寇克則找到了基地的傳送室，發現每個傳送器都設定成指向地心深處，又想起來創世計畫的第



▲在「星戰大怒吼」中，企業號又陷入了殊死戰！

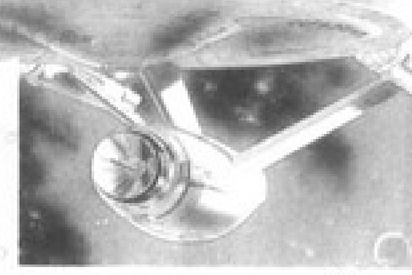
二階段應在地底進行，便猜到下面應該還有另一個秘密實驗室。正好史波克通知寇克輔助動力還要「兩天」才能修復，現在甚至沒有辦法再將他們傳送回來，寇克便決定繼續走下去看看。於是五個人一起利用基地的傳送器來到地底，果然發現下面還有一間密室，而創世機也眞的就藏在這裡。

寇克還來不及弄清楚周遭的狀況，就突然被一個躲在暗處的年輕人偷襲，兩個人立刻扭打成一團。正當雙方打得難解難分之際，卡洛博士卻走了出來，寇克這才知道自己正在跟親生兒子打架。接著更出人意料的事又發生了，特瑞爾與契可夫居然拿起光束手槍對準大家！原來他們兩人仍然在可汗的控制之下。不過當可汗傳來命令，要兩人當場槍決寇克的時候，他們卻寧死不從。特瑞爾艦長受不了毒蟲噬腦的痛苦而舉槍自殺，契可夫也馬上昏迷不醒，可汗則趁著這個混亂的場面，利用信望號的傳送器把創世機給偷走了。

然而寇克倒是臨危不亂，他安撫其他人說，反正還有兩天才能回到企業號，索性大家就趁這個機會好好休息一下。卡洛博士則順便介紹了創世計畫的進展，她領頭走進一個「創世紀」的的模型洞穴，裡面居然是美如伊甸園的風光。正當大家陶醉在這個仙境般的天然花園時，寇克卻突然拿起通訊器呼叫史波克，叫他馬上把所有的人都傳回去。

原來寇克早就料到可汗還在附近，便將計就計，故意用密碼與史波克聯絡，好讓可汗誤以爲他們會在此地困上兩天，其實「兩天」就是兩個小時的意思。

由於企業號還沒有完全修復，所以在趕上可汗的信望號之後，又再度用計將他引到一團雲層之中 -- 如此兩方的感應器與螢光幕全部失靈，才有可能與可汗勢均力敵。經過了一場驚險萬分的激戰，最後終於逮到機會，給予信望號致命的一



擊。

可是已經瘋狂的可汗卻臨死也不忘復仇，他竟然還掙扎著啓動了創世機，準備與企業號同歸於盡。而企業號的曲速引擎仍未修復，等到高能的創世波發射出來之後，大家就只有等死的份了！

這時史波克悄悄地離開艦橋，跑到了引擎室，奮不顧身地走進充滿輻射的反應中，試圖徒手修復曲速引擎。就在千鈞一髮之際，他終於成功了！企業號立刻加速逃過一劫，史波克卻已奄奄一息。在臨死前他還不忘告訴寇克，這就是他自己對「小林丸情況」的處置 -- 自我犧牲……。

寇克在企業號上爲史波克舉行了隆重的太空葬禮，把他的遺體射到了臨近的「創世星」-- 那個小行星由於創世波的改造，一下子就變得生氣盎然。大家都有一個心願，希望奇蹟也會出現在史波克的身上。

III 石破天驚－尋找史波克

在企業號所有的成員中，他才是最具人性的一位！

史波克的太空葬禮結束之後，企業號便立即返航，準備回到地球的基地進行大修。可是在途中，怪異的事情卻接二連三地發生：史波克的房間被人闖入，麥考伊精神失常，還不斷發出史波克的聲音……。這一切似乎都在暗示 -- 陰魂不散的史波克又回來了！

當企業號返抵地球之後，便發現基地上還停著另一艘巨型的星艦「精益號」，它也是第一艘配備了超級曲速引擎的星艦。不久之後寇克就得到消息：由於精益號的出廠，星際艦已經決定要淘汰企業號，它唯一的命運便是解體。

在無可奈何之際，老戰友們又聚到了一起，烏乎拉、蘇魯與契可夫都在寇克舊金山的家中閒聊。不料一位不速之客突然闖了進來，原來是正在到處尋找愛子靈魂的沙瑞克 -- 史波克的父親。本來沙瑞克懷疑兒子的靈魂附在寇克身上，可是當他用心靈感應術檢查了寇克之後，才知道自己的猜測並不正確。



Ⓐ「石破天驚－尋找史波克」中最感人的一幕：死而復生的史波克對寇克說：「我曾經是，也將永遠是你的朋友。」

不過沙瑞克的話提醒了寇克，他趕快把史波克臨終時的錄影記錄又放了一遍，沙瑞克果然一眼就看出被附身的竟是麥考伊！寇克這才明白爲什麼最近麥考伊會突然精神異常。

沙瑞克很嚴肅地告訴大家說：如果不把史波克的遺體找回來，就連麥考伊的生命都會有危險。於是寇克立刻趕到星際艦隊去，提出了重返創世星的申請，不料卻被官僚的馬洛將軍一口拒絕。寇克被逼得走投無路，只好決定抗命，準備私下行動。

他暗地裡召集了麥考伊、史考特、蘇魯、契可夫與烏乎拉，向大家宣佈他的計畫，老戰友們當然都一致支持。於是一行人偷偷登上了棄置的企業號，史考特還事先把精益號的引擎破壞了一點，好讓星際艦隊没有辦法追上他們。

就在企業號出發的同時，克林貢帝國的柯魯奇司令也竊取到一份創世計畫的密電。好戰成性的柯魯奇立刻想到可以將創世機改造成超級秘密武器，於是也趕快率領克林貢戰艦航向創世星……。

這個時候，在創世星的上空，還有一艘星聯的太空艦「葛里松號」在繼續進行創世計畫的實驗。因爲遙測的訊號顯示史波克的棺木附近有特殊的生命跡象，大衛與莎維可便趕緊傳下去一探究竟。不料當他們走近棺木時，卻發現裡面只剩下一件屍衣，史波克的遺體早就不翼而飛！兩人想到一定有什麼不尋常的事發生了，四下尋找了半天，果然在附近找到一個瓦肯男孩，並且發現他正以驚人的速率成長 -- 這個男孩就是再生的史波克，是史波克的遺體受到創世波的改造而組成的新生命。

不料此時克林貢的戰艦已經搶先到達了創世星。他們不由分說地便擊毀了葛里松號，然後又馬上派遣登陸人員下去抓人。

企業號則比克林貢人晚到一步。雖然發現了克林貢的鳥形艦，可是卻苦於人手不足無法作戰，只好聽任克林貢人把大衛、莎維可與重生的史波克抓起來當人質。

不久之後，大衛被殺害的消息就傳了上來。寇克在大慟之餘，卻仍然能保持冷靜；爲了拯救人質，爲子復仇，馬上當機立斷 -- 決定詐降。

在將企業號交給克林貢人之前，寇克、史考特與契可夫先用聯合的密碼啓動了企業號的自我毀滅裝置，然後趁著克林貢人上來之前，將自己人全都傳到了創世星。克林貢的接收部隊登艦之

後，才發現竟中了空城計，聽見倒數計時只剩下最後幾秒，驚慌失措一陣之後也只有坐以待斃了。

寇克等人卻早已安穩地站在創世星的山頭，目不轉睛地看著爆炸燃燒的企業號從天而降，每個人心中都有說不出的感受。寇克終於不得不親手毀滅了最親愛的愛人同志，在悲傷之餘少不了又需要麥考伊的一番安慰。

然而眞正的對頭 -- 柯魯奇指揮官 -- 仍然在鳥形艦上，寇克便以創世計畫為餌，把柯魯奇等人也騙了下來。這時創世星因為種種未知因素而起了劇烈的變化，雙方便在地動山搖的山林間展開一場殊死戰。到了最後，眼看創世星就快爆炸了，除了寇克、史波克與柯魯奇之外，其他敵我雙方的人馬都已被傳上鳥形艦。於是兩位指揮官開始了近身肉搏，經過一番苦鬥之後，寶刀未老的寇克終於手刃了柯魯奇，然後趕緊抓著史波克，用克林貢話騙鳥形艦傳他們上去。大家立刻合力制服了艦上殘餘的克林貢人，成功地奪取了這艘戰艦。

在研究了一會兒之後，大家對鳥形艦已能控制自如，寇克便下令直接航向瓦肯星。由於蘇魯的精湛航技，很順利地就把鳥形艦帶到目的地，在預定的地點安全降落。

史波克的父親沙瑞克早已在瓦肯星等候多時。他還特別請出了瓦肯的高級女祭司，準備舉行一場神秘又危險的法術 -- 浮圖邦，試圖讓史波克再生的軀體與靈魂重新結合。

雖然明知「浮圖邦術」非常危險，可是為了拯救老戰友，麥考伊仍是義不容辭地全力配合。幸好一切平安圓滿，終於救回了企業號的靈魂人物史波克。

●電 影 檔 案

I 星艦迷航記（Star Trek--Tbe Motion Picture） 1979 年 12 月派拉蒙出品

II 星戰大怒吼（Star Trek II --The Wrath of Khan） 1982 年 6 月派拉蒙出品

III 石破天驚 -- 尋找史波克（Star Trek III -- The Search for Spock） 1984 年 6 月派拉蒙出品

IV 搶救未來（Star Trek IV --The Voyage Home） 1986 年 11 月派拉蒙出品

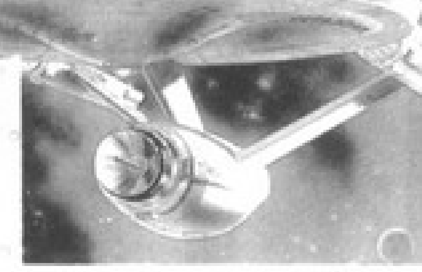
V 終極先鋒（Star Trek V --The Final Frontier） 1989 年 6 月派拉蒙出品

●符號說明：

@異質生命（非人形之外星生物）
♥戀愛或艷遇　　<……>地球歷史重現
↑各種規模的戰爭　（……）寓意與其他

●編號・事件／重要內容

1. 籠（The Cage）
♥（前任艦長派克），［眞／幻］
2. 宇宙洪荒（Where No Man Has Gone Before）／［權力／腐化］
3. 虛張聲勢（The Corbomite Maneuver）
［宇宙大同］
4. 人口販子（Mudd's Women）
♥（寇克），［女性心理］
5. 心魔（The Enemy Within）
［善／惡］，［自我］
6. 男性陷阱（The Man Trap）
@，♥（麥考伊），［男性心理］
7. 千鈞一髮（The Naked Time）
♥（史波克），［時光旅行］
8. 靈異少年（Charlie X）
@，［權力／腐化］
9. 太空追逐戰（Balance of Terror）
↑（羅姆蘭），［種族偏見］
10. 眞假艦長（What are little Girls Made of ?）
♥（寇克），［自我］
11. 忘川（Dagger of the Mind）
♥（寇克），［眞／幻］
12. 兒童世界（Miri）／♥（寇克），［永生］
13. 艦長復仇記（The Conscience of the King）
♥（寇克），［莎劇改編］
14. 自求多福（The Galileo Seven）
@，［史波克心理］
15. 嫁禍（Court-Martial）／［星聯法庭］
16. 宇宙動物園（The Menagerie）／［<籠>續集］
17. 度假勝地（Shore Leave）
♥（寇克），［眞／幻］
18. 兒戲（The Squire of Gothos）
@，<中世紀鄉紳>
19. 生死決鬥（Arena）／@，［反戰］
20. 自我之戰（The Alternative Factor）
［反宇宙］，［善／惡］
21. 回到未來（Tomorrow is Yesterday）
［時光旅行］，<美國空軍>
22. 電腦的子民（The Return of the Archons）
［反戰］，［寇克二度處決電腦］
24. 世紀禍根（Space Seed）／［科技反撲］
25. 快樂種籽（The Side of Paradise）
♥（史波克），［樂園］
26. 黑暗中的惡魔（The Devil in the Dark）
@，［種族偏見］
27. 仁義之師（Errand of Mercy）
@，↑（克林貢），［反戰］
28. 永恆的邊城（The City on the Edge of Forever）／♥（寇克），
［時光旅行］，<第二世界大戰>
29. 滅絕行動（Operation : Annihilate !）



[史波克心理]
30. 異星萬聖節（Catspaw）
@，♥（寇克），<女巫、古堡>
31. 有情天地（Metamorphosis）
@，♥（寇可蘭，曲速引擎發明人）
32. 圖騰禁忌（Friday's Child）
↑（克林貢），[種族偏見]
33. 諸神的黃昏（Who Mourns for Adonais）
♥（史考特），<太陽神阿波羅>
34. 狂性大發（Amok Time）
♥（史波克），[瓦肯婚禮]
35. 末日武器（The Doomsday Machine）／[人性]
36. 辣手摧花（Wolf in the Fold）
@，♥（史考特），<開膛手傑克>
37. 混血電腦（The Changeling）
[科技反撲]，[寇克三度處決電腦]
38. 蘋果的滋味（The Apple）
♥（契可夫），[樂園]，[寇克四度處決電腦]
39. 乾坤大挪移（Mirror，Mirror）
[反宇宙]，[善／惡]
40. 早衰症（The Deadly Years）／↑（羅姆蘭）
41. 自作自受（I，Mudd）
[<人口販子>續集]，[寇克五度處決電腦]
42. 扎手貨（The Trouble With Tribbles）
↑（克林貢）
43. 摩登羅馬（Bread and Circuses）
♥（寇克），[善／惡]，<羅馬帝國、基督教>
44. 父子重逢（Journey to Babel）
↑（歐瑞恩）[史波克父母出場]，[史波克心理]
45. 迷你戰爭（A Private Little War）
@，♥（寇克），↑（克林貢），[反戰]
46. 死亡遊戲（The Gamesters of Triskelion）
@，♥（寇克），[衆生平等]
47. 心結（Obsession）／@，[寇克心理]
48. 太空抗體（The Immunity Syndrome）
@，<阿米巴>
49. 新芝加哥之死（A Piece of the Action）
[唯一喜劇]，<芝加砢黑社會>
50. 敵自遠方來（By Any Other Name）
♥（寇克），[人性]，[另一個銀河系的生命]
51. 重溫舊夢（Return to Tommorrow）
@，♥（被靈體附身的寇克）
52. 納粹餘…孽（Patterns of Force）
[最高指導原則]，<納粹德國>
53. 萬能電腦（The Ultimate Computer）
[人性]，[寇克六度處決電腦]
54. 至上的榮耀（The Omega Glory）
[最高指導原則]，<聖經、美國憲法與國旗>
55. 歷史習題（Assignment：Earth）
[時光旅行]，<美蘇核子危機>
56. 幽靈子彈（Spectre of the Gun）
[眞／幻]，<西部槍戰>
57. 馴悍記（Elaan of Troyius）
♥（寇克），↑（克林貢），[莎劇改編]
58. 天堂症候群（The Paradise Sydrome）
♥（寇克），[樂園]，<印第安部落>
59. 反間計（The Enterprise Incident）
♥（史波克），↑（羅姆蘭）
60. 天使魔鬼（And the Children Shall Lead）
@，<基督教的天使>
61. 偷腦計劃（Spock's Brains）
[自我]，[性別歧視]
62. 眞善美？（Is There in Truth No Beauty ?）
[瓦肯哲學]
63. 人性實驗室（The Empath）／[人性]
64. 異形奇網（The Tholian Web）
@，[平行宇宙]
65. 艙外有藍天（For The world is Hollow and I Have Touched the Sky）／♥（麥考伊）
66. 化敵爲友（The Day of the Dove）
@，↑（克林貢），[反戰]
67. 哲人後裔（Plato's Stepchildren）
[權力／腐化]，<古希臘文化>
68. 彈指刹那（Wink of an Eye）
♥（寇克），[高速生命]
69. 奪命幻影（That Which Survives）
[寇克七度處決電腦]
70. 最後一戰（Let That Be Your Last Battle-field）／[種族偏見]
71. 銀河杜鵑窩（Whom Gods Destroy）
[眞／幻]
72. 無菌行星（The Mark of Gideon）
♥（寇克），[永生]
73. 靈光（The Lights of Zentar）
@，♥（史考特）
74. 階級鬥爭（The Cloudminders）
♥（史波克），[種族偏見]
75. 夢斷伊甸園（The Way to Eden）
♥（契可夫），[樂園]
76. 不朽者（Requiem for Methuselah）
♥（寇克），[永生]，<達文西、布拉姆斯……>
77. 魔界轉生（The Savage Curtain）
@，[善／惡]，[眞／幻]，<林肖、成吉思汗>
78. 昨日重現（All Our YYsterdays）
♥（史波克），[時光旅行]
79. 倩女幽魂（Turnabout Intruder）
[自我]．[寇克變女身]

以前
對於科幻
我們一直只有
斷簡殘篇
現在
我們有了



幻象季刊是國內
唯一的一本專業科幻雜誌
除了國外第一手的科幻資訊外
還有精彩的本土科幻和科普文章
幻象最新的一期，第九期已經出刊了！

精彩內容計有：
俄蘇科幻小說專輯
CYBER SPACE 專輯
怪機奇談
第五向度齊來預測未來

洽詢電話：(02)365-7577 (02)368-6790

WANTED！



攻略特約作家

【罪　　行】Ｓ級遊戲終結者－－破關超快、惹人忌妒惹人煩
Ａ級遊戲雞婆－－捨己助人、令人厭煩令人趕
Ｂ級中打高手－－下筆成章、彈指成文又成檔
【賞　　金】自首無罪、捉到稿費加倍，外加 NEW GAME 數套
【聯絡單位】軟體世界雜誌「鞭緝」部
【通緝期限】民國八十三年十月三十一日
【注意事項】自首者請自行寫下 1500 字的遊戲自白書寄自「鞭緝」部，靜候緝拿
檢舉他人者，請先脅迫其寫下自白書，後有重賞。

「鞭緝」部
「主鞭」李俊賢　留

WANTED！



無敵前導惡霸

【罪　　行】製造無敵前導程式，培育無數不死玩家
散播存檔編輯程式，倡導變態的玩 GAME 方式
【賞　　金】攜帶程式自首者，每則千元
【聯絡單位】軟體世界雜誌「鞭緝」部
【通緝期限】民國八十四年一月三十一日
【注意事項】此惡霸必須親身伏法，任何人不得好意代其自首！

「鞭緝」部
「總鞭」李初陽　留

七彩繽目的光碟世界



瘋狗麥基2

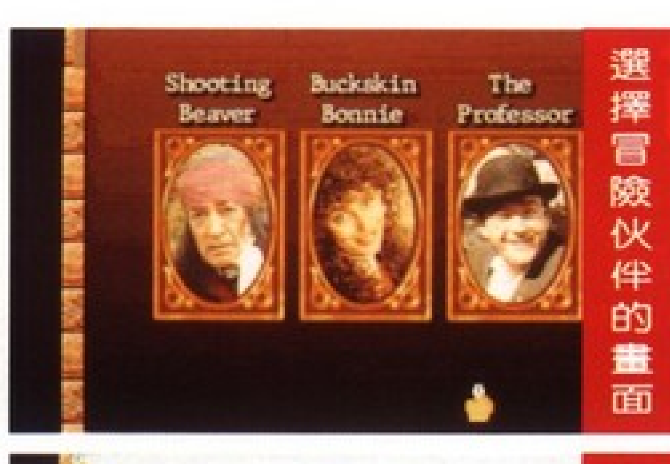




18世紀的美國西部是一個秩序混亂的世界，由於土地幅員過於廣大，郡府的公權力往往鞭長莫及，拓荒時代的生活又過的異常艱苦，便有許多人紛紛以強盜、殺手為業，而正義的力量，不過是警長胸前的徽章與手中的左輪，一但面對成群結黨的惡徒，法律的約束力量便蕩然無存了，瘋狗麥基便是一個典型的惡徒，在糾集了許多亡命之徒、練就了神準的槍法後，他公然地向公權力挑戰，有許多的警長便在他的面前倒了下來，這時候，整個西部最需要的就是一個拔搶奇快、槍法奇準的英雄，而身為玩家的你，一但接受了這個遊戲規則，便不扮演這個傳說中的英雄。

在瘋狗麥基一代中，麥基綁架了市長的女兒，多虧了你才挽救了許多可能發生的悲劇，現在瘋狗麥基又搶奪了一大箱黃金，看來也只有你才能找回這批寶藏，於是老警長又找上了你，在整妥了點44左輪手槍後，你便踏上了剷奸除惡的旅途，但這次的案情就不如上次單純了，你必須由三位關係人一印地安老人、西部酒女、教授中的一人的口中套出黃金的下落，並與其結伴找尋瘋狗麥基的藏匿地點，雖然選擇任何一位伴侶會影響往後的旅途，但最後你還是得面對瘋狗麥基，將這場遊戲作一個了結。

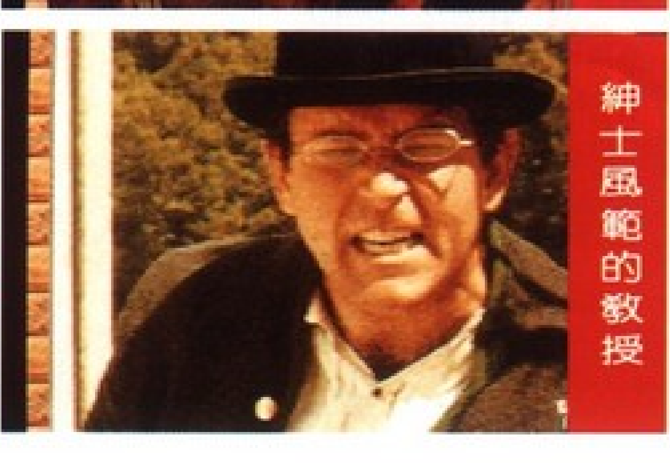
遊戲的進行方式與目前市面上所流行的大型電玩 -- 菜鳥警察類似（事實上瘋狗麥基也有大型電玩版），所有的畫面是以製作電影的手法來拍攝，因此實景、實物與眞實的演員頗能營造出一種回到西部的感覺，而玩家的視野有如在場景間移動的攝影機，當有人忽然出現在你面前拔出武器時，你唯一的選擇就是在敵人開槍前把他幹掉，這時有兩種可能的結果，一是你因槍法比歹徒差而喪命，遊戲便會播出預先拍好歹徒揚揚得意、笑的很「賤」的畫面，然後便是牧師為你送喪卻不忘調侃你的鏡頭（別傷心！你有好幾條命），另一種可能是歹徒喪命於你的正義之槍下，這時畫面上便成歹徒從樓梯摔下、被炸成烤雞等死得很難看的鏡頭，由於戲劇張力十足，因此整個遊戲還算蠻有趣的。另外值得一提是，在有這麼多預先錄好的橋段的情

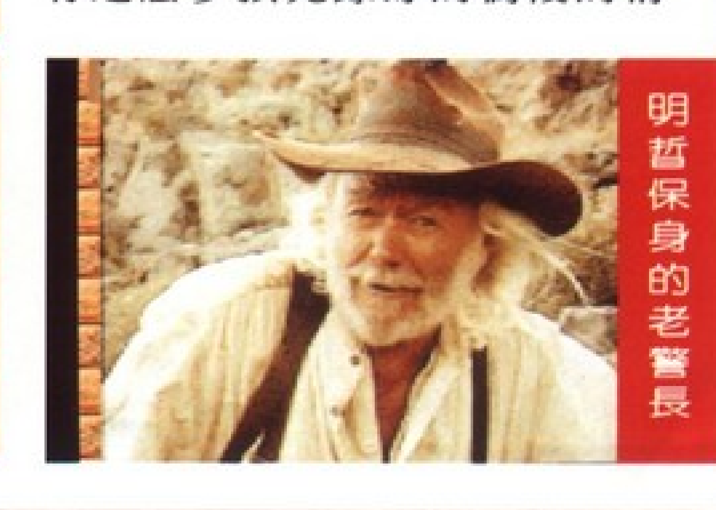


選擇冒險伙伴的畫面


美豔動人的西部酒女


飽經風霜的印地安老者


紳士風範的教授


明哲保身的老警長

／賽亞人


酒店內的槍戰


驚險的火車追逐戰

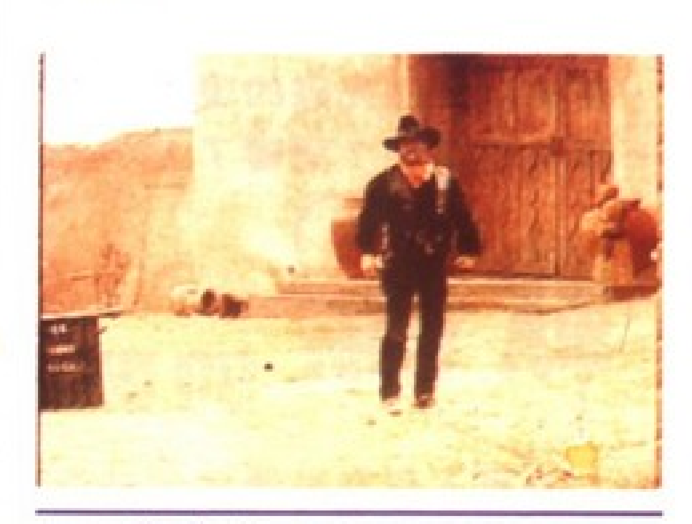

精彩的爆破場面

下，再加上劇情的發展因選擇伙伴的不同而有三個支線，由況此可見製作單位在作這個遊戲時的確用掉了不少底片。

前面所提到的槍法，正確的說法是玩家移動滑鼠的速度與準確度，因為滑鼠是玩本遊戲不可或缺的配備，當在影片視窗中發現有人對你拔槍相向時，你所要作的就是移動手中的滑鼠，將準星套在敵人身上，然後按滑鼠左鍵「砰」地一聲解決他，至於滑鼠右鍵則是用來當你的左輪子彈已耗盡時，可將準星移到畫面的下方，按下右鍵便可補滿六發子彈。也正因為使用滑鼠來代替左輪，遊戲的難易度上便出現了一個盲點，我們都知道鍵盤上的PAUSE 鍵可使遊戲暫停，但這時滑鼠還是可以移動的，這時候……你知道該怎麼做了吧！

全場語音加上即時播放的影片是本遊戲最吸引人的賣點，但是 PC 並不是專為播放語音與影像動畫所設計的遊戲機，因此還是會有所謂遊戲表現上的瓶項，雖然本遊戲只要擁有單速的 CD-ROM 就能玩，但以其每秒傳送 150KB 資料的速度的情況下，既要傳送語音資料，又得傳送影像資料，似乎是有點吃力。也因為受限於解析度與光碟速度的關係，在資料傳輸不及時，程式處理畫面的方式是用許多近似顏色的方格來矇混取代，但這也是受限於硬體不得不然的結果。終歸說來，雖然本遊戲只要擁有 386DX16 、單速光碟機就能玩，但是最好使用 486 以上電腦加上二倍速的光碟機，才能得到比較好的畫面品質。

總體來說，瘋狗麥基 2 算是一套娛樂性相當高的遊戲，如果你恰好擁有一台 CD-ROM，又喜歡玩市面上「雙槍」類型的大型電玩，那麼千萬不要錯過瘋狗麥基 2 這套遊戲，舉凡華麗的爆破場面、人性化但略嫌誇張的角色演出、頗具互動觀念的動畫安排等等特點，都能讓你大呼過癮而忘情其中，但在面對瘋狗麥基時，千面別忘了其懷中的秘密武器，祝好運！


與瘋狗麥基的最後對決


黃金變砂子？都是因為你太「肉腳」了！



敵人慘遭修理的畫面




第1屆磁性材料

翻翻日曆，轉眼就是筆者披甲上陣的日子了，心想這些時日以來騙吃騙喝騙玩的，實在是有點不好意思，所以呢！筆者甘冒遊戲雜誌之大不諱，向主編請命，毛遂自薦地向各位看官呈上這篇有點難又不會太難的文章，如果閣下看過這篇文章之後流下幾滴感動的眼淚，請趕快把它寄到軟體世界來，這樣的話筆者才有膽子再騙吃騙…哈！是再寫些令您耳目一新的好東西，原本筆者打算寫一篇關於 IO（ Intergrated Optics 積體光學）的東東，不過因爲考慮到接受程度的問題，再者，筆者有幸於 7 月 13 日，靠著我們 BOSS 一手遮天的功夫，混進了今年第一屆磁性材料協會暨第九屆磁性技術年會的會場，參與 3 天 2 夜的討論會，讓筆者裨益良多，相信大家對於國內相關的電腦週邊工業都不是非常熟悉，在此之前筆者也和各位一樣，哈哈！

或許你會想磁性材料到底和電腦週邊有什麼“不可告人”的關係呢？除了你最常使用的軟硬碟之外還有其它的用途嗎？答案是肯定的，包括主機內部供電器的 YOKE、用電腦時盯著看的螢幕偏向電子槍都使用了磁性材料，不過筆者現在要談的主題不是這些，而是前面所提到過的軟碟、硬碟以及磁光碟的現在與未來，有沒有興趣上一課材料學呢？鐘響了！



軟碟的發展驅勢

事實上自從鈷鐵合金取代三氧化二鐵的針狀結晶，成爲軟碟記錄材料之後，軟碟片由 360K 的記錄容量一躍而爲 1.2Mb（就相同記錄面積 5 1/4 寸軟碟而言），這其中牽涉到的是材料本身的矯頑磁力（ Coercivity Force ），大大地影響了單位面積所能記錄的位元數，不過藉由改善記錄媒體本身的材質所獲致的效益顯然非常有限，而且將引起磁碟機的革命，使得原本已經制度化的軟碟規格出現無法相容的情況，其方便的可攜性效益將因此大打折扣，事實上是有 12 寸的軟碟片，它的記憶容量高達 20Mb ，不過並沒有十分通用，原因就在於它需要特別規格的磁碟機和攜帶並不是很方便。因此軟碟機的發展在 90 年代呈現了遲滯的現象，不過它的年成長率仍然十分穩定， 90 年代軟碟機的發展主要集中於磁頭的改良，由於現行磁碟（包括軟、硬及磁光碟機）的磁頭都是使用感應線圈（ Induction Coil ），此種利用感應方式讀寫（磁光碟機利用光訊號讀取資料）的缺點是需要較高的驅動電流（損耗功率高）、速度慢、體積大、記錄密度不甚高，因此就有人提出薄膜感應磁頭（ ThinFilm Induction Head ）的構想，而且現在也已經有了量產化的產品，不過筆者尚未見到過，哈哈！此種 TFI 的磁頭大大地縮小了磁頭的體積，而且也降低了與碟片間的飛行距離（不要懷疑！磁頭確實是在碟片上“飛行”），有效地提高了記錄密度，但是這些研究人員不但沒有因此而滿足，更潛心於研究目前磁頭鋒芒最健的磁阻磁頭（ Magnetic Resitive Head ）和所謂的巨磁阻效應（ Giant Magnetic Resitive Effect ），前者可以使得媒體記錄密度提升至 1G bit/in2 而後者更高達10G bit/in2，如果你的數學還不差的話可以算算看，一張 5 1/4 寸的軟碟片的容量可以有多大！

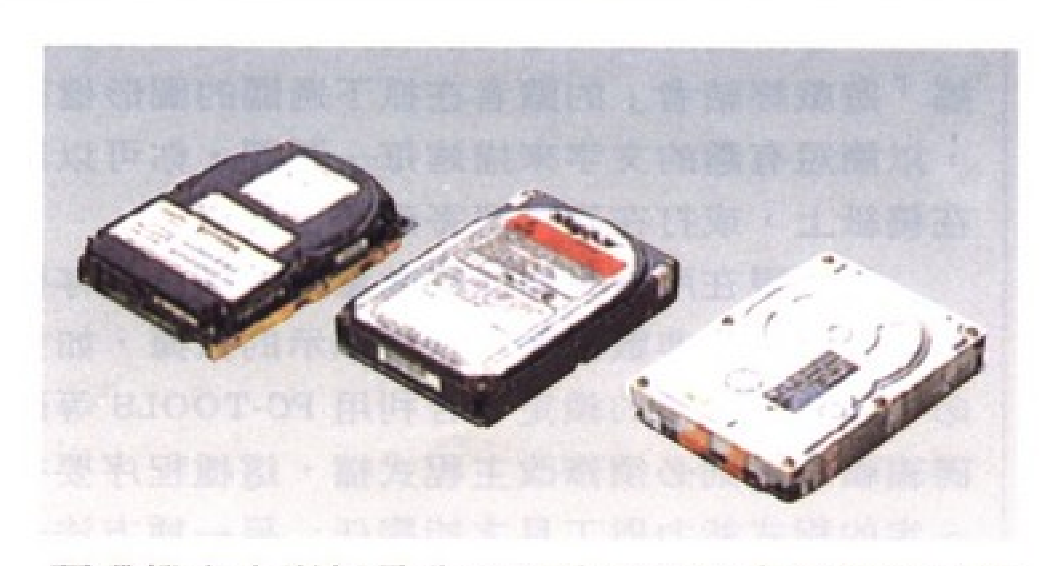


硬碟的發展驅勢

除了前面提到過的磁頭技術方面的改良之外，由於硬碟本身的固定性，即使使用的磁性記錄材料不同也不會影響到資料的正確性，因此在硬碟機方面的發展從過去笨重的 5 1/4 寸全高型 20Mb 硬碟機到現在 2 1/2 寸高達 1.5Gb 的迷你硬碟機，磁性材料的演進是其不可抹滅的大功臣，也許你並不知道硬碟機有兩大派，一個是以 IBM 爲主的主流派，另一則爲 Segate、Quamtn、Conner、Western&Digital 等非主流派，他們所使用的記錄材料也大致分爲兩派，有趣吧？！

協會暨第9屆磁性技術年會記行

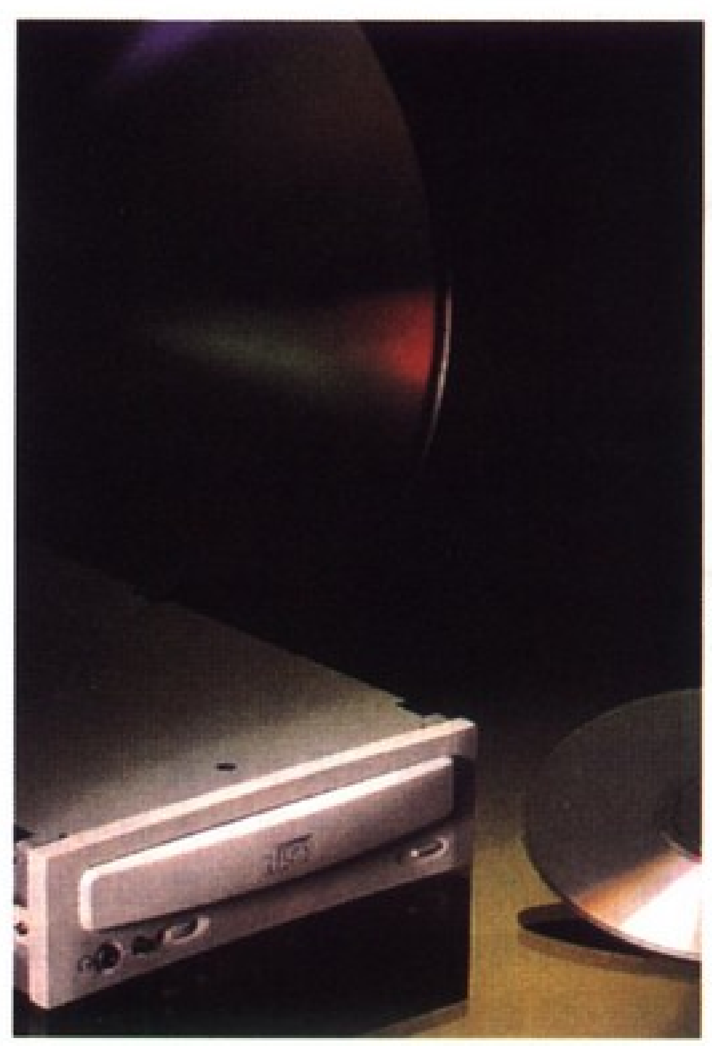
RXZ



硬碟機在小型輕量化的同時又要提高記錄密度和記憶容量，實在是件吃力不討好的工作，除了有人把腦筋動到磁頭的改良之外，想當然爾也有人打媒體的主意，比較受到青睞的像是 SmCo 和 NdFeB 的合金鍍膜，這兩種材料的矯頑磁力都非常地高，而且也已經用在一些高品味的耳機、喇叭和電機馬達上，因爲材料本身的磁特性相當顯著，因此在記錄密度上會有相當大的貢獻。其次像基板材質的改良也可以有效地降低摩耗，延長硬碟使用壽命、加快搜尋速度，目前硬碟廠商一般都使用鋁基板，它的優點是質輕、易處理和成本單價較低，當然也有使用玻璃基板的，它的優點是潤耗性佳、搜尋速度快，但是較重而且成本高、處理不易。

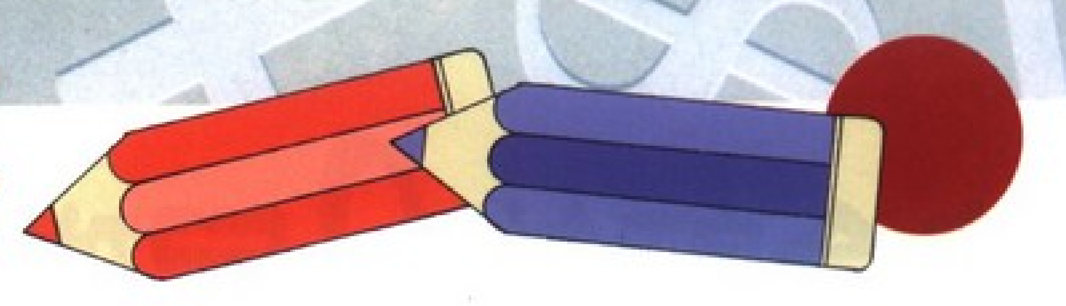
明日之星 磁光碟機

隨著多媒體時代的來臨，高容量的記錄媒體需求日殷，光碟機的問市像是爲黎明前的黑暗帶來了一線曙光，雖然有人一直在批評光碟機的搜尋、存取速度太慢，拜唯讀光碟機（ CD-ROM ）之賜，放眼望去，觸目所及的盡是光碟軟體的天下（這是筆者在此次資訊展中的感觸），光碟機的普及率正在不斷地升高，需求量更是與日劇增，儼然雨後春筍一般，散佈在這個小小的島上，不過 CD-ROM 的成功要歸功於近 20 年來光電工業的突飛猛進，在 1980 年以前各位 PC 中的那部光碟機，光是裡面那顆連眼睛都看不到的雷射二極體，其單價就高達新台幣 20 萬元（哈！）現在一顆只要 25 元，簡直是不可同日而語。隨著光電技術的進步，光記錄媒體也日趨成熟，但是，如果只能讀而不能寫，豈不是太浪廢偉大造物者所賜予我們的天賦了嗎？於是 CD-ROM 問世之後有所謂寫一次型（ Write Only Read Many ， WORM ）光碟機的問世，但是並沒有引起太大的迴響，原因是效益不高，之後的可讀寫光碟機也在使用材料一換再換的革新下，才出現了現在大家耳熟能詳的磁光碟機，磁光碟機是利用雷射光束讀取資料，而在寫入方面則利用所謂的磁光效應，現在存在有兩派，一爲反射的Kerr效應，另一爲穿透的Farady效應，目前似乎前者用的較多，有興趣的讀者可以到圖書館查閱「材料與社會」這本期刊。筆者手邊有此次大會中應邀與會的日本 SONY 公司，磁性記錄材料研發部經理，五十嵐修一先生的演講稿，有興趣的玩家可以向筆者（來函請寄到逢甲大學材料科學系四年乙班）索取，不過請記得附上回郵和 5 元影印費（筆者的泡麵已經所剩無幾了……）





胡亂扯了一堆也不知道各位玩家是否接受得了，不過筆者的目的是讓各位對於電腦的相關產業有所認識，對於其中所涵括的技術、學理也僅是一筆帶過。台灣目前的資訊產業正處於顛峰時期，對於技術人才的需求極爲殷切，從此次大會產、學、研三者的結合來看，未來台灣的磁性技術若能整合將是我們的福氣，當然，如果不成，對你我都不會有太大的影響，但是，我們將永遠追不上別人……



台北縣★李明彥

Q 問題診療室你好：

這個問題在我心裡已經好幾個月了，現在要提出來請教，就是在 BEST 5 這個單元中，原本有留言板，不知道是否編輯人員沒時間統計選票，或是貴雜誌社會將我們的評語、感想轉交給該軟體公司，還是另有用途，相信有不少人想問這個問題，不要讓我們覺得好像寫了也沒用。

A 李讀者你好！針對於 BEST 5 中留言板去留的問題，謝謝你的關心，不過希望你不要將問題藏在心裡好幾個月，因爲雜誌的任何疑問都關係到讀者權益，如果是編輯部的疏忽或解釋不清楚，請大膽的來信詢問！至於 BEST 5 的留言板不見了，編輯部的解釋如下：

①在 BEST 5 還有留言板的時代，我們曾作過一次讀者專欄喜好度的問卷調查，發現很不少讀者認爲 TOP 20 與 BEST 5 這兩個排行榜性質的專欄佔掉四頁的空間，似乎是太多了，經過審慎的考慮，編輯部才決定將 TOP 20 與 BEST 5 以兩頁的空間「擠」在一起，在提供讀者完整的排行榜統計資料的前提下，留言板只好忍痛犧牲了！

②提到將評語交給軟體公司參考，事實上編輯部早就這麼作過了，包括中華職棒Ⅱ的作者徐昌隆先生，與軒轅劍貳的作者蔡明宏先生都曾經看過讀者對他們一代作品的評語，這兩個遊戲會這麼這麼成功，相信讀者也予有榮焉。但是悲劇發生了！有一天，編輯部收到一張未署名的選票，上面只寫著「你們作票！」這幾個令人傷心的大字，在遺憾之餘，我們在雜誌上寫出歡迎讀者驗票的聲明，可是等到現在那個讀者卻一直沒有出現，我們仍選票一張也不敢外留地痴痴的等著，但從現在開始，我們再次開放選票供遊戲創作者查詢參考，就不再等那一位負心的讀者了！最後，編輯部再一次謝謝你的好心的建議與關心。

台北縣★江艮志

Q 各位勞苦功高的大哥、大姊好，小弟百思不解的問題就靠你們了：

①小弟想投搞「遊戲終結者」，但貴社說：請附上有趣的說明文字，請問如何附上？能否寫在紙上而由貴刊附上？

②，經過貴刊百戰天龍一番調教之後，修改「數量」（如金錢）己是輕而易舉的，但對修改「非數量」的數據使其不會減少（如生命、法力不減）卻一直不知如何下手，望貴社不吝指教。

③希望軟世年年大吉，年年大發。

A 江讀者你好！

①所謂附上有趣的說明文字，就是希望投搞「遊戲終結者」的讀者在抓下過關的圖形檔後，以簡短有趣的文字來描述每一張圖，你可以寫在稿紙上，或打在磁片裡寄到雜誌社來。

②你現在所擅長的修改數量應是指修改存檔而言，而一般非數量而以條棒顯示的數據，如生命、護盾等數值的鎖定，若利用 PC-TOOLS 等磁碟編輯工具則必須修改主程式檔，這種程序要有一定的程式能力與工具才能勝任；另一種方法是利用常駐的記憶體分析修改程式來找出數值在記憶體中的位子，並加以修改或鎖定，目前市面上最爲玩家所熟知的有遊戲剋星（精訊資訊發行）與整人專家（有 SHAREWARE版）兩種，這種修改工具由於有不錯使用介面，所以一般的玩家大多能夠很快的上機修改；最後一種修改方式是由程式高手事先針對生命、法力等數值寫好鎖定數值的常駐程式，就是所謂的無敵前導程式，其優點是玩家完全不必費心操作上的問題，只要在進入遊戲前載入前導程式即可。目前編輯部正擴大徵求程式高手提供無敵前導程式，如果投稿狀況良好的話，應該可以很快地是供給各位讀者們使用，請期待！

③感謝你的祝賀金言，我們祝你玩 GAME 愉快！

屏東縣★黃政和

Q 問題診療室你好：

以前看到貴刊上刊載的 DOS/V 遊戲，總得距離很遙遠，但最近看到市面上販售 DOS/V 的 GAME 後，不禁讓我對 DOS/V 感到好奇，究竟 DOS/V 能否在一般玩家的 IBM PC 上使用，又何處可以買到？謝謝！

祝　　蒸蒸日上

A 黃讀者萬安：

你所提到的 DOS/V 遊戲，是眞的可以在 IBM PC 上玩的，但是你必須擁有日文DOS（就是 DOS/V），或是在目前使用的 MS-DOS 上加掛日文字型驅動程式，便能順利載入 DOS/V 遊戲，至於加掛日文字型驅動程式涉及修改系統組態檔（CONFIG.SYS），下面提供一個範例讓你參考。

目前市面上 DOS/V 遊戲愈來愈多，除了第三波合法代理持續發行 DOS/V 的遊戲外，也有一些人遊走法律邊緣，推出沒有合法授權、包裝簡陋的 DOS/V 遊戲，玩家在選購時不可不慎，至於日文DOS，目前並沒有廠商代理發行。

（DOS 6.2 版的 CONFIG.SYS 範例）

```
COUNTRY=081,932,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICE=C:\$FONT.SYS
DEVICE=C:\$DISP.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM D=48
DEVICEHIGH=C:\DOS\SETVER.EXE
BUFFERS=45,0
FILES=30
DOS=UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=4,0
DOS=HIGH
STACKS=9,256
INSTALLHIGH=C:\DOS\DOSKEY.COM
SHELL=C:\COMMAND.COM /P
```

高雄市★林淵

Q 問題診療室，你好！

我想請教幾個問題，雖然問題很笨，但請耐心回答，謝謝！

①貴雜誌的魅力很大，自家兄帶回 50 期後，我便開始「墮落」，由於我不是學資訊的，但看見電腦的五彩繽紛世界後，我對電腦的嚮往便很強烈。玩家兄的電腦怕玩壞，而且電腦的功能並不限於「玩」方面，所以對於一個初學者來說，該選擇何種電腦和週邊設備，而音效卡方面該如何選擇，通常廠商會替電腦設定了一些資料，其資料最常見爲何種？如果我想「閉門造車」（自己找書學習），有那些入門書藉可供選擇？

②貴雜誌每月十五日寄出，但近來愈來愈會拖！常使我打電話到公司查問，而貴公司的查詢專線常使我播一通過去便轉接四、五人，我想一個小問題應該不用這麼「勞師動眾」吧！而且貴公司的成員都是資訊高手，應該可想出一些辦法實行吧！

祝　　身體健康，如期出版！

A 林讀者，你好！

①謝謝你這麼支持本雜誌，你的「墮落」令我們十分感動，但你在「墮落」之餘，還能想到要「閉門造車」將電腦學好，更是令人佩服。你問到該選購何種電腦，假設你的電腦是以玩遊戲爲主，那麼買一台 486DX2/66 等級的電腦算是目前最划算的選擇，因爲目前 486DX2/66 的 CPU 單價已經相當平穩低廉，是購買的最好時機，再加上遊戲的硬體需求越來越誇張，有許多遊戲開發公司都要求玩家至少使用 486 的機器來玩家遊戲，選購 486DX2/66 等級的電腦應該還能應付一段時光，至於音效卡的好壞則見人見智，目前最流行的是能同時相容 SOUND BLASTER 與 GENERAL MIDI的二合一卡，由於單價不高，有很多玩家電腦裡裝的就是這種卡，當然，如果錢不是問題的話，你可以考慮選購 486DX4/100 ，或是 PENTIUM ，再加裝 GM 音源器與 32 位元的聲霸卡，就等於擁有一套可以令人「墮落」到底的頂級配備了。我們不太懂你所謂「廠商會替電腦設定一些資料」是指什麼意思，但如果你是指硬體商所開出來的配備清單，我們覺得以目前硬體市場競爭如上此激烈的情況下，價格反而不是最大的考量因素，考慮自己的需要來選購電腦才是最重要的，值得注意的是，若是爲了玩遊戲採購電腦，在配備清單裡千萬不要漏了光碟機，最少 4MB的記憶體，這樣子你應該能度過一陣子很有趣的遊戲時光。

②關於電腦的入門書藉，以初學者而言第一本書最好還是DOS操作手册，經常與遊戲爲伍的玩家最好再選購一些有關記憶體配置、硬碟管理的工具書，以應付不時之需，至於討論遊戲的專書，目前市面上除了雜誌與攻略本外，幾乎找不到以遊戲爲主題的書目，在不久的未來，我們將「利誘」特約作家或遊戲工作者來出書以饗讀者，敬請期待！

③對於雜誌一直無法準時出刊，在此向你與各位讀者致歉！目前市面上幾本雜誌大多走出了自己的風格，軟體世界雜誌從創刊開始走的便是本土化的路線，我們沒有使用外來的翻譯稿，完全由特約作家撰稿，因此增加了不少稿件回收時間上的變數，另外我們堅持圖文並茂的編輯概念，爲了力求完美，除了特約作家所提供的圖形外，編輯群每個月都花了不少時間在抓圖、整理圖形上，這就是出刊時間一直無法控制的很好的原因，不過目前我們擁有所有雜誌中最龐大堅強的編輯陣容，相信延遲出刊問題會在近幾期內改善，請放心！

遊戲終結者 P.A.R.T 1

※菲翔

架構完整，過程緊湊的劇情發展是一部冒險遊戲最主要的部份，若加上賞心悅目的畫面與繞樑三日的音樂，那受到玩家歡迎的程度自是不在話下。

凱蘭迪亞Ⅱ--命運之手，秉承了Westwood優秀的畫面處理，遊戲場景呈現的視覺效果，雖不能說是驚天動地，但也稱的上是多彩多姿，貫穿全劇的主角--珊西亞，在遊戲中偶而神來之筆的幽默對白，相信讓不少螢幕前的玩家倒絕當場。加上隨著遊戲章節的不同，妖嬌美麗的珊西亞還會表演一小段的服裝秀，對於設計人員構思的笑點，實在忍不住想說聲～絕！

當然，自始至終都伴隨在珊西亞身側的第二主角--魔法鍋，也是遊戲中靈魂人物（?!），雖然它不會說話，但時而小船，時而藤蔓的花樣，卻也妙趣橫生，且遊戲中解謎所需的物品、藥劑，都需要它左搓右揉的攪拌，才能“生”的出來。由此可知，這第二主角也非浪得虛名哪！

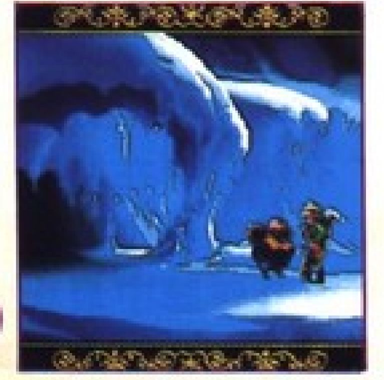
總結來說，命運之手整體的表現稱得上可圈可點，遊戲帶來的樂趣遠勝於它的價值，在最近發行的冒險遊戲中，應是值得一試的佳作。

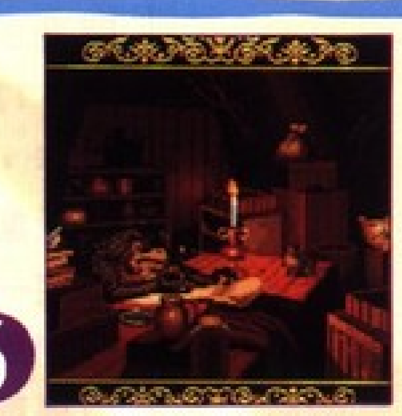

1 糟糕，馬可被抓了

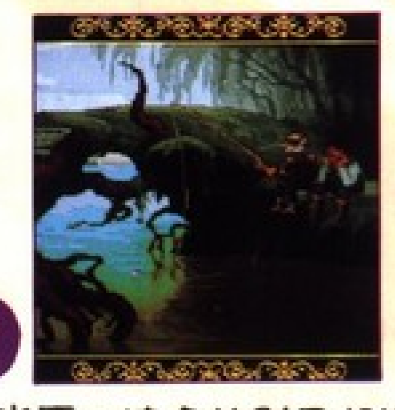

2 呼！好險

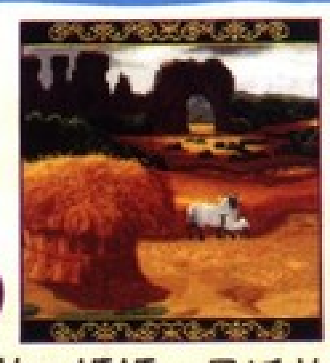


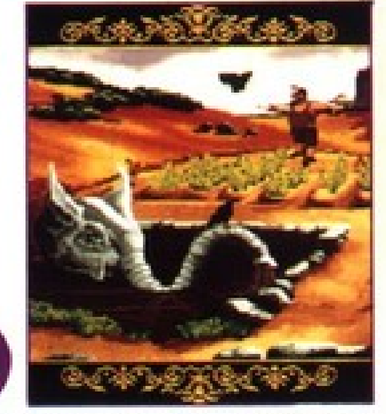
3 患難見真情?!

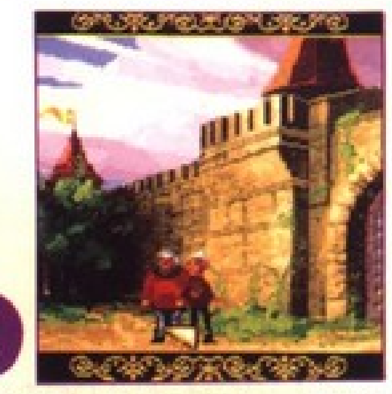

4 登山客甲：可怕的雪人不會再出現了吧！

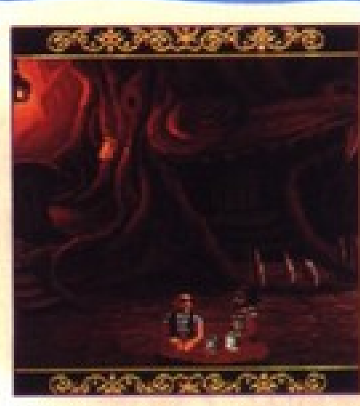

5 蟾蜍大哥，這樣看書很傷眼的


6 釣半天，連魚的影子都沒見到


7 小綿羊：媽媽，最近羊奶是不是缺貨啊？


8 現在知道稻草人不好當了吧！


9 三明治是用來吃的，不是用看的


10 金牙老兄，喝杯酒吧！


11 這是第三部遊戲的預告嗎？

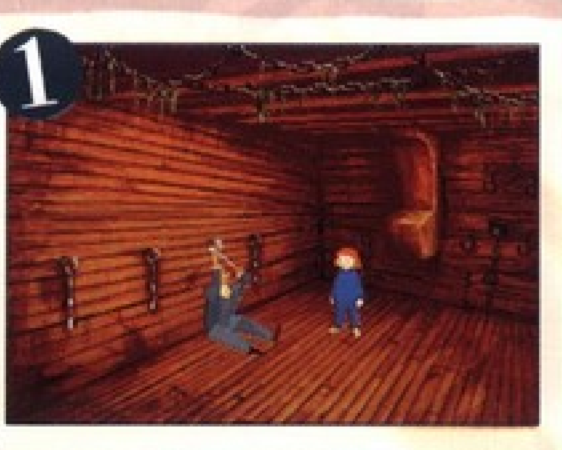


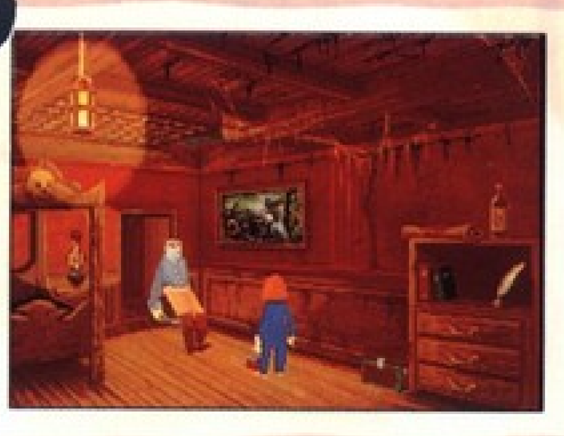
鍾情

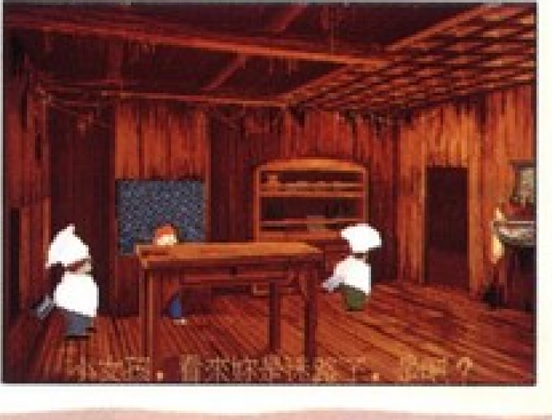
鬼屋門口陰風慘慘聚集不散，叫人不寒而慄，英勇的康比頭也不回的步入了這棟鬼影幢幢，人稱“地獄的廚房”的巨宅。驚悚、刺激的冒險隨著震耳的爆炸聲，就此展開……

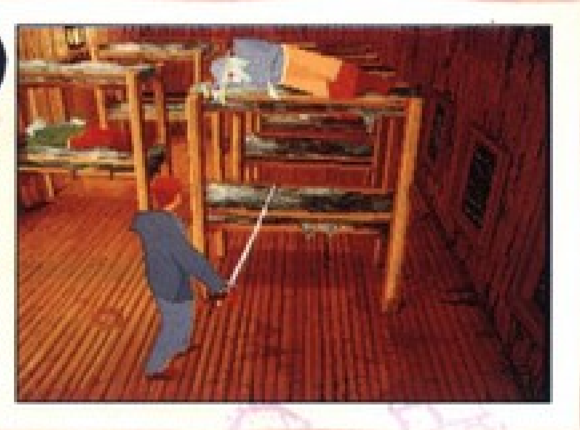
解謎與動作並重的鬼屋魔影II，不僅能讓玩者苦思謎題的解法，三不五時還可以活動活動筋骨、殺殺怪物，享受一下一槍在手，天下無敵的無窮樂趣。而且隨著劇情的發展，還能扮演手拿熊寶寶，毫無縛雞之力的葛瑞絲，周旋於海盜船與鬼屋兩地之間，利用計謀與康比一出一沒的打擊眾鬼。

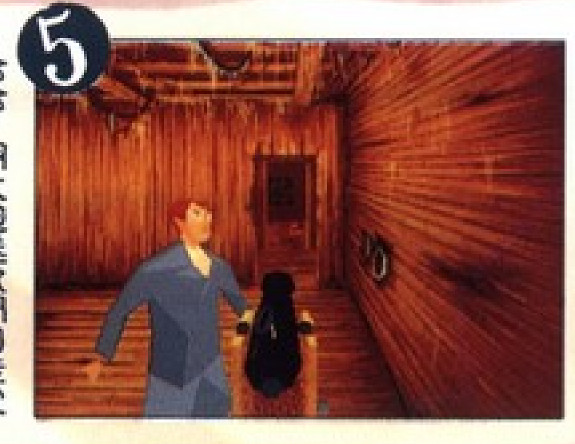
如果環境的因素可以增加玩遊戲的樂趣，那在月黑風高，四下無人，狼聲此起彼落的夜晚闖蕩鬼屋，可真是人生一大樂事啊！但是千萬小心，惡鬼會突然出現在你身邊。

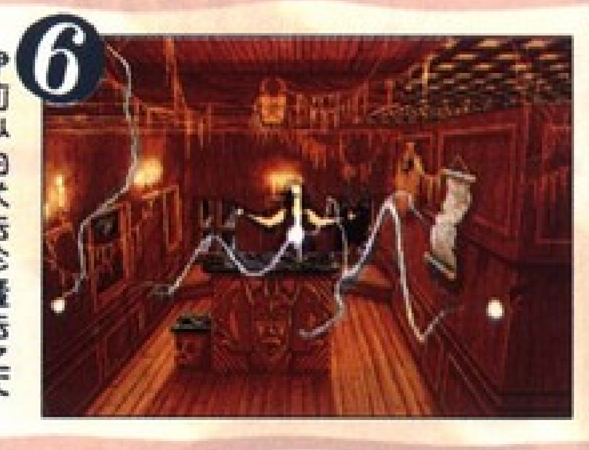

1 叔叔，別怕！我來救你

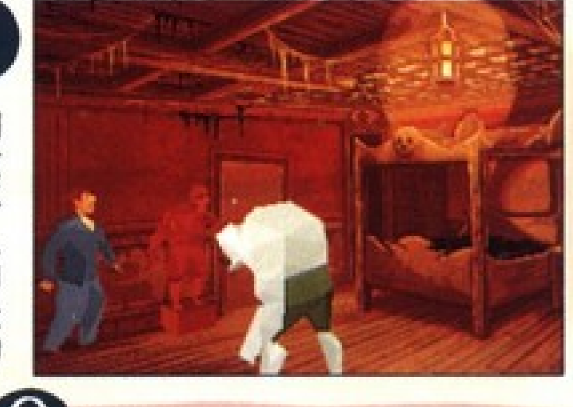

2 看我胡椒鋼砲的厲害

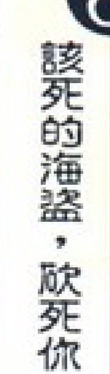
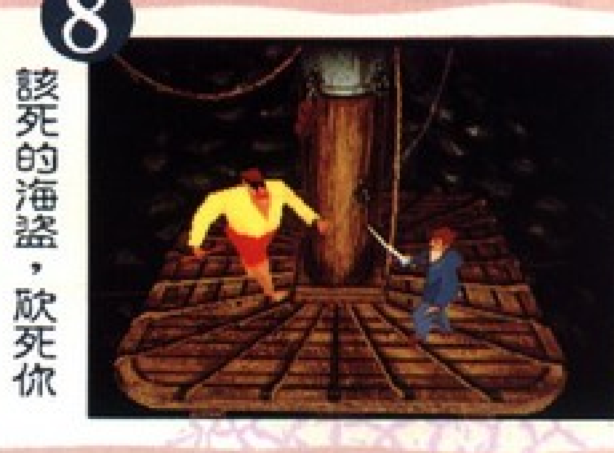

3 哦哦！被抓到了


4 睡得像死豬一樣

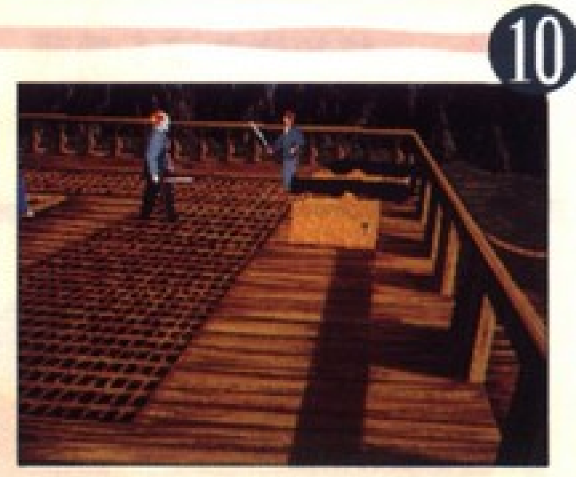

5 哈哈！用大砲送你們回老家


6 伊莉沙白伏法於魔法之下

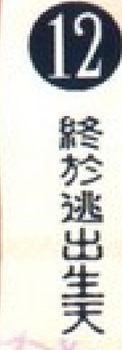

7 刀槍不入的怪物



8 該死的海盜，砍死你


9 船桅上高難度的打鬥


10 與獨眼傑克的最終決戰


11 臨死掙扎的傑克




12 終於逃出生天

鬼屋魔影II

遊戲終結者3 P.A.R.T

☆闕嘉增

經過無數夜裡的努力奮鬥之後，終將地獄中的妖魔鬼怪掃蕩乾淨，大魔頭慈禧伏法，而有情人終成眷屬。

本遊戲的劇情架構簡單直線化，初玩遊戲的人很容易上手，而光碟版比 PC 版多了不少的音樂讓玩家不會無聊於長途的征戰之中，只是在某些關卡（如石頭地獄、割舌地獄等），必須將特殊畫面關閉，有讓玩家權利受損的感覺。




終於勝慈禧女魔頭




小玉捨身爲愛救潘曉安




小玉爲愛而死

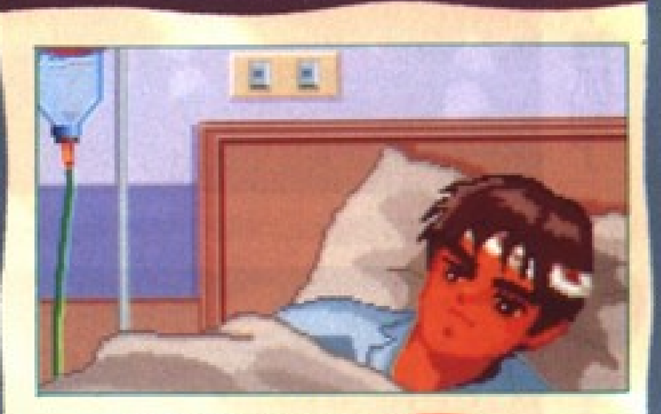

竟化爲水，女人果然是水


陽剛之憤怒一擊


護士？


竟由一灘水，成爲一水柱


終於打倒最後的大惡魔


我爲何在此？


終於露出惡魔的樣子




一切化爲一顆白蓮神珠


有情人終於可以一起

伊忍道

伊忍道是策略之王 KOEI 公司少見的RPG遊戲，在畫面與音效方面與現今五花八門的遊戲比起來只能算是很普通，但在內容方面則頗有特色，因爲它算是首度以忍者爲主角的遊戲。

本遊戲最主要的場景即爲各個修練場，約佔遊戲的 4/5 部分，而其中個人覺得較難的有①恐山②御獄山③阿蘇山等修練場，在這幾個地點中你要注意提示的標語，如①的「貪心的人會下地獄」與②的「不要被幻覺迷惑」，在③時你則要小心地下的陷阱。至於最後安土城的四個頭目，其實是相當容易擺平的，只要你多買一些催眠藥，保證他們是打不還手，任你宰割。

這是 KOEI 公司跨越策略、戰略遊戲的一大步，雖然整體表現不盡理想，但畢竟只是剛開始，希望今後 KOEI 公司能繼續朝各類遊戲努力發展，以其優異的畫面處理功力，爲玩家製造更新更棒的遊戲。


長老臨終付使命

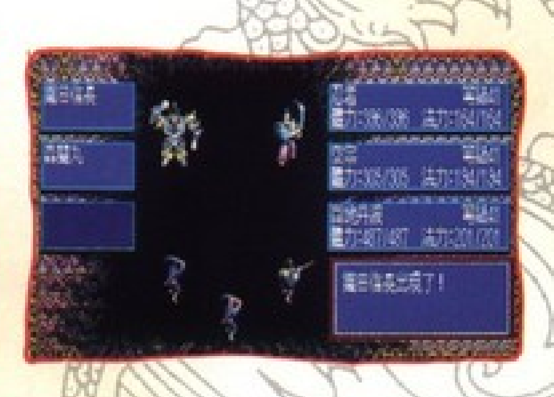

信長死前吐真言

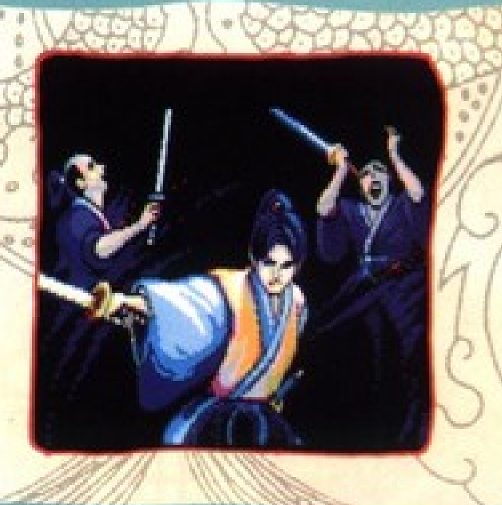

智慧神僧普眾生


身繫大仇難入眠


一代名將成孤骨

赤腳羅漢續修行


終至最後關頭時


豪情劍客行俠義

一代方士收羣妖


致命一擊分勝負


妍麗驕娥來相伴


一切又復歸平靜


決戰
核爆38°線
為您鄭重推薦！
國内專攻戰略遊戲之程式
設計師首次鉅獻：
兼具戰術、策略之
六角戰棋遊戲！
請您模擬西元2000年在朝鮮半島、
越南、耶路撒冷等地
即將引爆的世紀大戰！
展望未來的
全中文戰略遊戲！

金庸快打

SOFTWORLD

金庸筆下武藝高超的各派名門英雄人物，
齊聚一堂、跨越朝代的超時空武鬥大會。

蓋世武功再起一陣旋風！
“金庸快打”更創另一高峰！



開發中畫面



歐陽峰神出鬼沒的“蛤蟆功”，
任我行變化莫測的“吸星大法”，
張無忌百無一失的“九陽神功”，
東方不敗出神入化的“日月神功”，
楊過令人魄散魂飛的“長袖化劍”，
黃藥師剛毅中帶優柔的“玉簫笙動”，
好施雕蟲小技的韋小寶大展絕活“大元寶”。

你敢大膽嘗試和他們較量一番嗎？這是“充滿智慧及勇猛的武者”稱霸武林的大好時機，千萬別錯過！



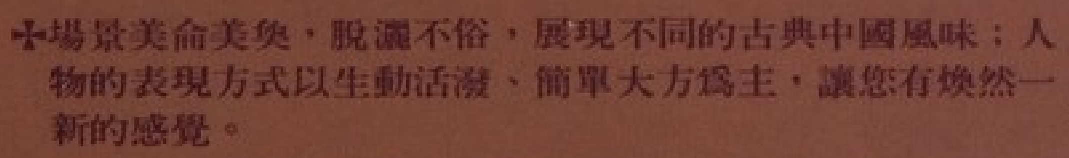
郭靖

歐陽鋒



虛竹

韋小寶



遊戲特色：

✢場景美侖美奐，脫灑不俗，展現不同的古典中國風味；人物的表現方式以生動活潑、簡單大方為主，讓您有煥然一新的感覺。

✢遊戲的操作容易，使用鍵盤即能自由控制人物的動作。

✢別出心裁的格鬥模式遊戲。

✢揮劍互擊、拳打腳踢的招式及天氣的變化……等，各有其生動音效，讓您感受到臨場的刺激。

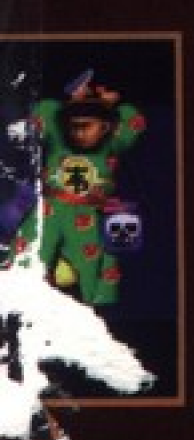


✢十三位金庸筆下武功高強的靈魂英雄人物聚集一堂，每人各有三種以上的特殊武功招式，任您挑選！



✢咄咄逼人的打鬥場面，特立獨行的防禦攻擊，出其不意的拳腳功夫，皆會讓您目不暇給、愛不釋手、流連忘返，敬請各位玩家耐心期待！











還記得:電視裡的韋小寶—梁朝偉 電影裡的韋小寶—周星馳嗎？
金庸小說中淋漓盡致的對話，充分表現小寶之真性情，遊戲對話也將保持原著風格，擷取精華改編，並加上出人意表的劇情突變和精彩無比的結局大逆轉！
遊戲兼有角色扮演及冒險解謎兩種風味。小寶可隨劇情帶領不同男女隊員進行戰鬥或各自施展絕招，有時候，小狗也會來湊一腳。戰鬥有即時式和劇情式兩種，您會遇見身形放大數倍的敵人或怪物施符放咒或運氣發功。
2D畫面、多樣視角及容易上手的操作，帶給玩者更親切的遊戲心情。
金庸筆下最能表現中國人習性、最受寵愛的小傢伙：韋小寶！將大力邀請您前來擔任！
想無拘無束的泡妞、逛妓院、闖皇宮、遊江湖……不需背負道德、禮教的包袱嗎？讓韋小寶帶您一起瞧瞧大清朝千百樣官僚面貌、宮廷"醜聞"、外交軼事及江湖上的快意恩仇！
人物以可愛造型出場，共有近200名人物與您共樂。人與人之間除了對話逗趣、毫不做作外，還有增添笑料的互動小動畫出現，人物在搖頭擺尾、插科打諢間導引劇情走向。
韋小寶以偷雞摸狗拐騙的方式縱橫深宮大內，一招半式外加矇的手段闖盪五湖四海。遇見的謎題、陷阱、迷宮等不計其數，他不但當了太監、香主、和尚等角色，變換多重身份，還誤打誤撞娶了七位老婆和救了東來取經的洋人，多采多姿的生涯，讓您一次玩個夠！
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行
鹿鼎記
皇城爭霸


英雄，捨我其誰？
而你這位英雄，要面對的是那些呢？
搖滾少林系列之
3D
SOFT WORLD
七俠五義
ACCEND
現代的3D動作畫面
配合古代中國武俠世界，
前所未有的創意組合！
滿足你成為英雄、行俠仗義的雄心壯志！
從搭上這末班火車起，你就是南宋俠義之士！
多線式劇情發展，
玩者可多方嘗試不同的角色與情節，
你可扮演南俠展昭、北俠歐陽春、五鼠之鑽天鼠盧方、
徹地鼠韓彰、穿山鼠徐慶、翻江鼠蔣平、
錦毛鼠白玉堂，或是你自己。
支援各大型音效卡！
將音效卡的功效發揮至極限，
好比你就在那抵死廝殺的戰場上！
從四品護衛到御林武士，
來自官方的敵人個個都是狠角色，
招招狠毒，欲致你於死命！
武器種類之齊全堪稱此類遊戲之冠！
除了刀、斧、劍、鞭等變化多端的近身攻擊武器，
還有氣功、掌法、暗器等種類繁多的遠距離攻擊方式，
另有多種莫測高深的武功秘笈可助你一臂之力！
【以下圖片為開發中畫面】
一如你的眼睛，玩者視角可以上仰、
下俯，還可以切換成前視、後視、
左視、右視、俯視各種不同視角。
廝殺場面激烈無比，
你，就在那強敵環伺的戰場上，
倒下的不是敵人，就是你！
動作流暢自然，畫面逼真懾人，音效令人震驚，坐擁3D動作遊戲所有特色的 搖滾少林系列之七俠五義3D 要你好看！
3D PC GAME
SOFT WORLD
軟體世界
SOFT WORLD 智冠科技有限公司 代理發行
Accend Inc.
中文遊戲